

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШИММ!

Мы с тобой одной катаны

№12
2013

Начни гнить с чистого листа!

YAIWA

NINJA GAIDEN Z

Душераздирающе

DARK SOULS II

Вне знагона

NEED FOR SPEED:
RIVALS

DYING LIGHT

Утро вечера
выживнее

Битва
настоящих

FIFA 14 мячо
vs. PES 14

Остров кровищ
ASSASSIN'S CREED 4:
BLACK FLAG

12 злобных игровых
КОРПОРАЦИЙ

Гитлер бы обзавидовался

Интервью

С глазу на два глаза

«ПИРАТСКАЯ ПАРТИЯ»

БОНУС-КОД ВНУТРИ!

7 дней премиума **300** голды



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

Вот это датлфилд!

BATTLEFIELD 4

VS.

CALL OF DUTY: GHOSTS

Никакой как все



9 771609 900015

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (142), грудень 2013 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2013 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснополський
igor_k@seti-ua.com

Начальник відділу реклами
Аркадій Заславський
advert@seti-ua.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 18.11.2013.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня

ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідоцтво N KB 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця,
Дар'я Бережньова, Олег Орлов,
Шайтан, Роман Литвинчук

Подяки:

Українській владі за подовження візового режиму з Європою

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

ОСЕНЬ много

Что такое осень? Это небо, которое ты не увидишь, потому что будешь запоем проходить кучу крутых игр. В этот раз разработчики поднажали, и урожай шедевров за один только ноябрь взмошел некий. На традиционно богатую в плане проектов зиму даже ничего особо и не осталось. Впрочем, это как раз неплохо – ведь все равно есть альтернатива унылому холодному пейзажу за окном – можно плясать в монитор, проходя шедевры года, которые могли сэмом фишером про-



красться мимо тебя в тени еще больших шедевров. Что именно ты пропустил и почему должен срочно это исправить – мы расскажем уже в следующем номере, подводя итоги года. А ты – не подведи нас: №1/2014 выйдет уже в 20-х числах декабря, так что не пропусти его за всей этой предпраздничной мишурой, суетой и консервированием стратегического запаса мандаринок. Ведь лучше запаха оливы и хвои может быть только аромат типографской краски. Здесь напрашивалась шутка про токсикоманов, но если честно, она как-то не клеилась.

Так что лучше я объясню, почему колонка в этом номере не посвящена новым консолям. Вообще каждый уважающий себя главный редактор игрового журнала с выходом некст-гена просто обязан залить вступительные слова сладким сиропом умиления, восторгаясь, что будущее гейминга настало, и теперь у нас будет не жизнь, а сказка. Сказка нас может и ждет, но сходу слабее ПК и с вялыми эксклюзивами на старте.

Ну а здесь с низкого старта предлагаю нырнуть в мир игр, перевернув страницу-другую. Там как всегда теплее и лучше, чем в этой вашей реальности.

By KhaJ-Tosin

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Лучшие игры и самые важные
геймерские события 2013

Все о приставках нового поколения
и технологиях будущего

Эксклюзивное интервью и новые
подробности о **Survarium**



Как мы тестируем

Кроме отдельных случаев, тестируемые игры мы проходим на 100%, вне зависимости от того, шедевр это или пациент рубрики «Ацтой». Под отдельными случаями подразумеваются онлайн-игры; те, прохождение которых полностью является невозможным из-за концепции; или те, в которых полное прохождение не влияет на вердикт. Главным критерием для выставления оценки служат игровой процесс и атмосферность происходящего, а также то, насколько удобно игра управляется и доволен ли автор жизнью в момент написания рецензии. Визуальная и звуковая составляющие редко играют ключевую роль в формировании вердикта.

Система оценивания

- 0-2 разработчикам стоит родиться обратно
- 3-4 ацтой обыкновенный
- 5-6 чем-то похвастает...
- 7-8 на любителя
- 9-10 отличная игра, но не без изъянов
- 11 шедевр, который грешно пропустить
- 12 такие игры выходят раз в несколько лет и становятся легендами

Шпильки

- можно с удовольствием пройти несколько раз
- без активации мозга не обойтись
- зашкаливающая расчлененка и кровавость
- атмосфера и ощущение присутствия
- сильный кооперативный режим
- настоящая революция!
- игровой процесс затягивает не на шутку
- ржунимагу
- изячно, индивидуально, стильно и со вкусом
- исследование сюжета приносит немало удовольствия
- игру выпустили сырой и недоделанной
- такого мы уже повидали
- количество глюков непрости-тельно
- что-то в геймплее бесит, раздра-жает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие

INTRO

INFO

- Философский трактат. Читать дома на подоконнике во время дождя, с чашкой кофе в руках и мыслями о вечном в голове1
- Мы слышали, ты любишь читать, так что мы написали это Info, чтобы ты мог почитать о том, что ты мог бы почитать2

Игропанорама

- Британские ученые недавно пришли к выводу, что люди любят халяву. Наши ученые еще недавней пришли к выводу, что халявы просто так не бывает. Но мы готовы отдать тебе призы на халяву. При одном условии...3
- Революции нынче в моде, но игровые революции выглядят куда приятней, чем настоящие, жизненные. Говорят, и те, и другие промывают мозги, но лучше в качестве стирального порошка использовать игровые новости, чем политические манипуляции4
- Главному герою любой игры нужна мотивация – будь то спасение любимой, победа над страшным злодеем или, лучше того, его злобной корпорацией. И мы расскажем тебе, какие из них самые злобные6

MegaGame

- [Battlefield 4] Что творится на последнем поле брани, как широко рассти-ляется поле, и что именно на нем вызывает больше всего брани8
- [Call of Duty: Ghosts] Лишь призрак своей некогда инновационной эпичности, неясным оккультизмом продолжающий держать невероятное количество приспешников12
- [The Stanley Parable] Все врут, это очевидно. Вот только, когда врать тебе же начинает твое же сознание, очевидное становится неожиданным 17
- [Batman: Arkham Origins] Это тот обзор, которого журнал заслуживает, но не тот, который нужен журналу сейчас. И мы читаем его, потому что он написан. Потому что он не повесть. Он строгий критик и бдительный аналитик. Темный Обзор18
- [Assassin's Creed IV: Black Flag] Опробовав наверное все возможные, допустимые и недопустимые способы борьбы с пиратством, Ubisoft опустили руки и позволили своим игрокам заняться пиратством всерьез22

To play or not to play

- [FIFA 14 vs PES 14] Профессиональное состязание любителей попинать шары. Располагайся на диване, доставай поп-корн и готовься орать на телевизор 26
- [The Wolf Among Us] Сказка про мальчика, который кричал «Волки, волки!» и был прав37
- [Need for Speed: Rivals] Задача: сколько литров скорости нужно выпить, чтобы наконец утолить ее жажду?!38
- [LEGO Marvel Superheroes] Лего-супергерои намного более опасны для своих противников, чем их обычные версии. Потому что на них можно случайно наступить40

Ждем-с

- [Ninja Gaiden Z] Ждать ниндзя – обычно плохая идея, так как они не появляются с благими намерениями. Но мы рискуем 42
- [Dying Light] Свет в конце тоннеля не особо обнадеживает, если тоннель полон ходячих мертвецов 46
- [Dark Souls II] Больше страданий, больше нервов, больше смертей, больше грусти, больше беспомощности. Только хардкор 50

Железный бум

- Тест видеокарты ASUS Geforce GTX 760 DirectCU Mini 52
- Тест жесткого диска WD 1000 DHTZ 53
- Тест джойстика Defender Cobra M5 USB WarThunder Edition 54
- Тест гарнитуры Genius GX Gaming Mordax 55
- Тест мыши Microsoft Sculpt Comfort Mouse 56
- Тест смартфона Prestigio MultiPhone PAP5300 DUO 57
- Тест гарнитуры Armaggeddon Avatar X5 58

Для тех, кто в танке

- Намотай себе на ус, как правильно намотать противника на гусеницы60

Чувак

- Если Assassin's Creed IV не удовлетворил твоих пиратских потребностей, а в Сомали слишком страшно, то можешь присоединиться к Пиратской Партии62

На диске

- **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры, «Для тех, кто в танке»
- **ВИДЕО:** ARMA 3, BioShock: Infinite, Blacklight: Retribution, Castlevania: Lords of Shadow 2, Chivalry: Deadliest Warrior, Company of Heroes 2, Dead Rising 3, Dying Light, Gran Turismo 6, Hawken, InFAMOUS: Second Son, Killzone: Shadow Fall, Knack, Might and Magic X: Legacy, Oddworld: New n Tasty, Rambo, Reset Ryse: Son of Rome, SimCity, Sniper Elite: Nazi Zombie Army 2, Stick it to the man, The Lord of the Rings Online, Total War: Rome 2, Warframe, World of Tanks, X Rebirth
- **ДЕМО:** Catzilla, Chaos Domain, Goodbye Deponia, Stasis, UemeU, Lumini

ГЕНИЙ ЧИСТОЙ КРАСОТЫ



Я вам писал. Чего же боле.
Что я могу еще сказать?
Ну, например, что поневоле,
Призы пора нам разыграть.
Их подготовил Genius –
Они круты, со скорпионом,
Так что мотай себе на ус:
С GX ты станешь чемпионом.
Ну, что ж, пора уже теперь
Озвучить правила турнира.
Ты точно справишься, поверь,
Не посрамивши честь мундира.

ВОТ ЧТО ТЕБЕ НУЖНО СДЕЛАТЬ. ДЛЯ НАЧАЛА, ОТВЕТЬ ПРАВИЛЬНО НА 4 ВОПРОСА:

1. Какое разрешение сенсора в мышке GX Gila?

- А. 5700 dpi
- Б. 6800 dpi
- В. 8200 dpi

2. Сколько независимых зон подсветки и каково количество цветов подсветки в клавиатуре GX Manticore?

- А. 2 зоны и 8 миллионов цветов
- Б. 2 зоны и 16 миллионов цветов
- В. 3 зоны и 16 миллионов цветов

3. Между какими играми в этом году было самое жаркое противостояние?

- А. Bioshock: Infinite и Assassin's Creed IV: Black Flag
- Б. Rome 2: Total War и Ryse: Son of Rome
- В. Call of Duty: Ghosts и Battlefield 4

4. Сколько участников группы журнала «Шпиль»! «ВКонтакте»?

- А. Около 5000
- Б. Более 11000
- В. Почти 20000

Свои правильные ответы пришли нам до 10 января на почту konkurs@shpil.com, указав в теме письма GX Gaming.

Среди всех приславших правильные ответы мы разыграем крутые геймерские гаджеты.

3 место

голос гейминга, гарнитура
GX Gaming Mordax

2 место


сила гейминга, клавиатура
GX Gaming Manticore

1 место

скорость гейминга, мышшь
GX Gaming Gila

Желаем победы и музыки.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ДЕКАБРЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
			PC	PS3	PSV
 Dead State	3	Survival RPG	✓		
 Broken Sword: The Serpent's Curse	4	Adventure	✓		✓
 Terraria	4	Sandbox			✓
 Gran Turismo 6	6	Racing		✓	
 Dementium II	17	Survival horror	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Пароварка

В сети появились первые фотографии Steam Machine от Valve – консольного ПК с установленной Steam OS (при желании, операционку можно легко сменить). Уже совсем скоро партия таких вот коробочек будет разослана 300 бета-тестерам, и если все пройдет гладко, то компания начнет полномасштабное производство.

Запланировано несколько моделей Steam Machine с различными конфигурациями:

Видеокарта: будут модели с Nvidia Titan, будут с GTX780, будут с GTX760, и даже с GTX660

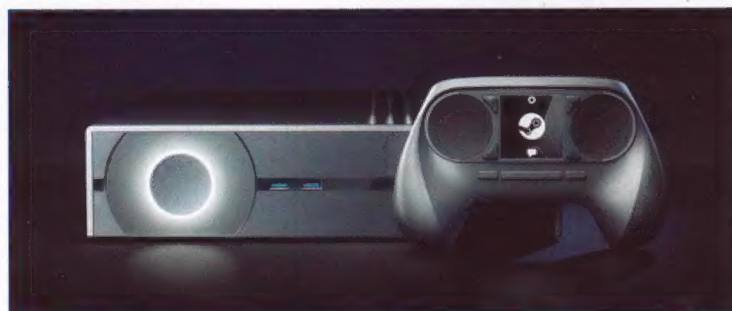
Процессор: некоторые с Intel i7-4770, некоторые с i5-4570, а также с i3

Память: 16 ГБ DDR3-1600, 3 ГБ DDR5 (видеокарта)

Жесткий диск: 1 ТБ/8 ГБ Hybrid SSHD

Блок питания: встроенный 450w 80Plus Gold

Габариты: приблизительно 30 x 32 x 7 см



БУДУ КРАТОК

В ноябре прошел Blizzcon 2013, билеты на который были раскуплены в течение часа. Blizzard показали свою доту с героями WoW, Warcraft и Starcraft, а также пообещали сделать HD-ремейки серии Warcraft.

Ш!: Dota, League of Legends, а теперь еще и Heroes of the Storm – не многовато ли дот в мире? А перенос Warcraft на современные ПК радует – хотя еще больше порадовала бы четвертая часть культовой стратегии. Но «Близы» зареклись ее делать... чтоб их WoW за это скис.

Стали известны даты зимней распродажи на Steam: 19 декабря – 3 января.

Ш!: Возможно это фейк, но в любом случае – распродажа будет. А значит – прячьте свои кредитки! Ведь устоять перед играми по доллару сложнее, чем женщине держать себя в руках во время распродажи в обувном.

Ubisoft заявили, что консольные геймеры больше нуждаются в оптимизации, так как возможности сделать апгрейд у них нет. В свою очередь PC-игроки при недостаточной производительности пусть покупают новую видеокарту.

Ш!: Удивительное рядом! Теперь мы знаем секрет, как повысить производительность в PC-играх. Нужно «просто купить новую видеокарту». Огромное спасибо за этот ценный совет, Ubisoft. Пойду прикуплю себе GTX 780. Даже две, чего мелочиться.

Naughty Dog подтвердили, что Натан Дрейк вернется в продолжение Uncharted, которая выйдет эксклюзивно для PlayStation 4. Называется проект просто Uncharted, без каких-либо цифр и приставок.

Ш!: Возможно, нас ожидает перезапуск серии или разработчики пока еще банально не определились с названием. Первый тизер пока мало о чем говорит, но в любом случае можно не волноваться: Naughty Dog знают, как делаются крутые игры.

Новым похождениям Лары Крофт – быть! Crystal Dynamics официально подтвердили, что занимаются разработкой Tomb Raider: Reflections, полноценного сиквела. «Это следующая страница в жизни Лары Крофт, которая будет совершенно иной. Главная героиня уже никогда не станет прежней».

Ш!: Подробности мы узнаем уже совсем скоро. Интересно, сколько тысяч брутальных мужиков «хрупкая и ранимая» Лара перестреляет в этот раз.



Поколение моря по колено

Как ты знаешь, в ноябре по очереди вышли консоли нового поколения. Подробнее о них мы расскажем уже в следующем номере, а пока держи самые интересные новости по теме.

1. В Украине PS4 появится когда-нибудь потом. Xbox One официально продаваться не будет. Опять.

2. Sony поздравили Microsoft с запуском ее новой консоли. Конкуренты благодарны за теплые слова. Такое проявление вежливости чем-то напомнило встречу старых друзей, которые радостно целуются-обнимаются, а после думают: «Вот же сучка крашенная».

3. В сети появляется все больше и больше сообщений о бракованных PlayStation 4 с так называемым диагнозом «Blue Pulse of Death». Есть информация, что некоторые комплектую-

щие PlayStation 4 были намерено повреждены рабочими с фабрики Foxconn в Китае в знак протеста против несправедливых условий труда.

4. Авторизоваться в системе Xbox Live можно лишь после того, как Kinect 2.0 делает анализ биометрических данных пользователя. В сети уже начали появляться первые сообщения с жалобами на работу камеры, которая не может опознать игроков после стрижки.

5. К новому Xbox можно подключать любые устройства с HDMI-выходом и нашлись люди, которые первыми додумались подключить к нему... PlayStation 4. Удивительно, но все работает, включая фирменную многозадачность.

6. Sony готовит особый бандл PlayStation 4, в который будет входить портативная PS Vita: обе консоли умеют взаимодействовать между собой.



WE LIVE IN YOUR GAME



899 грн.

Гарнитура игровая Armaggeddon Avatar Pro X5, 5.1 Dolby Digital Surround и 8 звуковых драйверов.



2499 грн.

Беспроводная игровая гарнитура Armaggeddon Avatar Pro X9, 5.1 Dolby Digital Surround X9 совместима с PS3, XBOX 360, DVD / Blu-Ray плеерами и компьютерами.



655 грн.

Гарнитура игровая Armaggeddon Avatar ZX100, Armaggeddon Digital Surround 7.1.

Магазины-партнёры:



ROZETKA.UA



STYLUS

KIBERSTRA.COM.UA

КОРПРОФИЛИЯ

ТОП-12 злобных корпораций из видеоигр

В Assassin's Creed 4 гнусная компания Abstergo Industries все еще выдает себя за медицинскую организацию, а на самом деле подмяла под себя все передовые технологии в мире. По-прежнему ею тайно руководят тамплиеры, которые гонятся за ассасинами и древним оборудованием пришельцев. Подобных злобных корпораций хватает и в реальности – например, та, которая хочет, чтобы ты платил кучу денег за не очень хорошую операционную систему. Увы, в реальности сложно бросить вызов Microsoft, зато это можно сделать в играх. На твой выбор – любая из дюжины самых подлых корпораций!

12 Психопаты Armacham Technology Corporation

Откуда: серия F.E.A.R.

Все начиналось вполне перспективно и невинно: исследования в области высоких технологий, совместная работа с «Боинг», криоинженерия, космические программы и ядерные реакторы нового поколения. А потом армия клонов перебила полгорода, а психопаты-телекинетики вырвались на свободу и устроили резню. Причем и тех, и других взрастила Armacham отнюдь не для того, чтобы сеять цветы на лужайке.

Девиз: Working for the future and you \ Работая ради будущего и вас



11 Темная страница истории Page Industries

Откуда: серия Deus Ex



Одна из мощнейших и влиятельнейших корпораций мира, создающая роботов, нанотехнологии, лекарства и даже кофейные аппараты. В свободное время занимается заговорами, организацией тайных сообществ и планомерным захватом власти. Простые люди в результате страдают, болеют и вообще всячески бедствуют. За это директора компании придется немного раскулачить и расплаз-моганить.

Девиз: We make tomorrow look like yesterday \ Мы делаем завтра похожим на вчера

10 Крокодил Ген Gentek

Откуда: дилогия Prototype

Практически с момента своего основания Gentek занимается биологическими и генетическими исследованиями. То есть, вирусным оружием. Одно из таких оружий, «Блеклайт», стрелу уж слишком громко, от чего даже его создателям заложило уши и вынесло мозг. Манхэттен заволокли люди, превратившиеся в жутких монстров, ищущих чью бы плоть им сожрать. Зато кого-то «Блеклайт» научил бегать по стенам и отраивать мечи из рук. В общем, не очень этична в Gentek корпоративная этика.

Девиз: зашифрован в хромосомах



9 Это все потому, что она черная Black Mesa

Откуда: Half-Life, Black Mesa

Украли кучу идей у Aperture, а потом еще и сунули непонятную штуку в луч антимасс-спектрометра – разумеется, ради блага всего человечества. В итоге, пришельцы захватывают землю, а гвардия огромной научно-исследовательской корпорации Black Mesa пытается убить всех сотрудников, чтобы скрыть инцидент. Казалось бы, жутче некуда, но Black Mesa берет на работу даже немых людей, что немного чистит ей карму и не дает спустить в позорный низ нашего рейтинга.

Девиз: Working to make a better tomorrow for all mankind \ Работаем, чтобы создать лучшее завтра для всего человечества



8 Лекарство от боли Aesir Corporation

Откуда: Max Payne



Ты спросишь, зачем фармацевтической компании производить тяжелейший наркотик и содержать собственную армию? Кого можно вылечить дурью и пулями?! Умерь любопытство. Вот Макс Пейн не задает никаких вопросов – он просто мстит всем сотрудникам Aesir за убийство своей семьи.

Девиз: A bit closer to heaven \ Чуть ближе к небесам

7 Восторг – дело тонкое Ryan Industries

Откуда: Bioshock, Bioshock 2

Эндрю Райан тяжким трудом и максимальной самоотдачей помог превратить маленькую фирмочку имени себя в гигантскую корпорацию (тоже имени себя), способную построить утопический подводный город Восторг. Но утопия сменилась гражданской войной, а генное оружие, гипноз и другие разработки Ryan Industries аюкались одичавшим жителям Восторга еще долго.

Девиз: Man chooses. Slave obeys \ Человек решает. Раб подчиняется





6 Если жизнь дает тебе лимоны...

Aperture Science, Inc.

Откуда: дилогия Portal. Half-Life 3

Кейв Джонсон основал эту компанию, чтобы производить шторы для душа по заказу военных. Видимо, дело пошло весьма неплохо, так как в конечном итоге Aperture отгрохали себе гигантский подземный научный комплекс и изобрели порталную пушку. В Aperture сделали кучу весьма миролюбивых и полезных вещей (например, GLADos), но корпорация – все равно в нашем рейтинге. Ведь использовать людей в качестве подопытных – это тоже достаточно злобно.

Девиз: We do what we must because we can \ Мы делаем то, что должны, потому что можем



5 Гипермаркет гиперактивности

Hyperion

Откуда: дилогия Borderlands

Во всех шести галактиках не найдется оружия более точного и качественного, чем оружие марки «Гиперион». Всех роботов на планете Пандора создают на заводах «Гиперион», а станции клонирования «Новый Вы» – их самая непревзойденная разработка. Во второй части Borderlands корпорацию под себя подмял Красавчик Джек, и теперь «Гиперион» сбрасывает боевых железяк тебе на голову с орбитальной станции. Несмотря на то, что корпорация всерьез занялась индустриализацией планеты-мусорника, ее главная задача – уничтожить существующее население колонистов.

Девиз: Digi-structing your future \ игра слов: Уничтожая / создавая цифровыми технологиями ваше будущее



4 Анальное зонтирование

Umbrella Corporation

Откуда: серия Resident Evil

Корпорация «Зонтик» получила свое название не случайно, ведь накрыла всю планету. Изначально она занималась всем: едой, косметикой, лекарственными препаратами, а под шумок стала лидером на рынке генетического и биологического вооружения. За счет последнего компания и разрослась, построив офисы по всему миру, причем некоторые – в виде гигантских подземных городов. Остается загадкой, почему уровень безопасности корпорации, занимающейся жуткими вирусами и кошмарными паразитами, на настолько низком уровне, что утечки и разбития колб происходят регулярно, причем в очень густонаселенных местах.

Девиз: Preserving the health of the people \ Сохраняя здоровье людей



UMBRELLA CORPORATION

3 Адские условия труда

Union Aerospace Corporation

Откуда: серия Doom

Все делают ошибки, особенно когда проводят важные эксперименты. Но межпланетарный конгломерат UAC всех переплюнул, случайно (хотя на самом деле не очень и случайно) открыв портал не куда-нибудь, а прямехонько в пекло. Теперь тебе срочно нужно провести контроль популяции демонов на марсианской исследовательской базе.

Девиз: Leading the way to a better future \ Первые на пути к лучшему будущему



2 Старое-доброе ультор-насилие

Ultor Corporation

Откуда: серия Saints Row, Red Faction

Непонятно, зачем было называть в честь древнего культа бога Марса компанию по пошиву одежды странным словом Ultor. Но понятно, зачем компания стала заниматься и другими отраслями: медициной, фармацевтикой, недвижимостью, сотовой связью и энергостанциями – ради власти. В Saints Row: The Third корпорация уже представляет собой неслабую военную и юридическую структуру, а спустя 50 лет подмяла под себя весь Марс, загнав колонистов в рабство (см. Red Faction). Поскольку эта зловерная компания присутствует сразу в двух играх, решай сам: бить ее сотрудников по лицу шахтерской киркой или все-таки фиолетовым дилдо.

Девиз: A brighter future, and a better life \ Более яркое будущее и лучшая жизнь



1 Когда название говорит само за себя

Mishima Zaibatsu

Откуда: серия Tekken

Вся деятельность этой корпорации сводится к организации и проведению смертельных бойцовских турниров, куда приглашают даже кенгуру, а также к отправке отрядов головорезов с целью убить вероятных победителей турнира. Честно говоря, такая бизнес-модель не совсем понятна, как и прическа директора компании, экстравагантного старичка Джин-пачи Мишима. Инвесторы вообще читали отчеты?

Ведь получается, 100% деятельности корпорации – абсолютное зло.

Девиз: секретен



ПОЛЕМИКА

Снаряды рвутся, покрывая землю воронками. Солдаты орут, пригибаясь пытаются спрятаться за руинами от захлебывающегося пулемета. Броневики, снеся парочку сараев, размазывают укрывшихся в них врагов по асфальту. Вертолеты, высаживая по танками весь ракетокомплект, нечаянно обрушивают целый квартал на головы пехотинцев. Взрывы, летящие обломки, выстрелы, виражи истребителей и ругань в эфире сплетаются в единую аудиовизуальную амброзию, а детище шведских разработчиков, Battlefield 4, идет к заслуженной награде «бенчмарк года». Но не все так гладко в шведском королевстве. Почему DICE снова не удалось сделать великолепный и насыщенный шутер идеальным – мы и написали в этой статье.

BATTLEFIELD 4

Жанр:
FPS

Разработчик:
DICE

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 2,13 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 1024 МБ
25 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Майкл Бэйтлфилд

Как и подобает любой игре серии «Поле боя», свежий проект усердно развлекает, при этом слегка раздражая. И первая нота раздражения кроется уже в названии игры – а точнее, в цифре. Будучи визуально и геймплейно ну очень схожей с предшественницей, четвертая часть, по мнению многих ветеранов, не заслуживает звания полноценного продолжения. Мол, прогресс между 1942 и BF2, а также между BF2 и BF3 просто несравнимо более заметен, чем последний «апгрейд». По меркам Blizzard он больше смахивает на крутой экшн-шутер, из-за чего последнее творение DICE в народе уже успели прозвать «Battlefield 3,5». Осталось лишь определиться, стоит ли эта «половинка» твоего внимания и денег.

Скоропалительность

Желание порыться в первую очередь в кошельках поклонников CoD не лишило Battlefield 4 короткой, пафосной, линейной и по большей части скриптованной сюжетной кампании, где Китай вот-вот уничтожит весь американский мир, если допустить государственный переворот. В целом – неплохо, и, по крайней мере, на этот раз кампания хотя бы пытается обучить игрока минимальным базовым механикам мультиплеера и дает ему чуть больше свободы в подходе к той или иной боевой ситуации: пометил врагов, дал отряду приказ стрелять и развлекайся как хочешь. Подход чем-то напоминает Crysis, только без инопланетян и костюма не так невесело, да и противники полностью игнорируют твой отряд и концентрируют весь огонь на тебе. Сослуживцы отвечают недругам взаимностью и пускают очередь за очередью

мимо вражеской плоти будто бы нарочно, раз в 15 минут убивая одного противника, дабы показать, что хоть на что-то способны. В остальном друзья выступают в роли декораций, во время каждого из диалогов стараясь втолкнуть свою морду лица как можно ближе к экрану и рассказывая тебе что-то про очень военный сюжет, где много драмы и межрасовой дружбы на фоне межнационального конфликта. Со временем их слова размываются, и ты слышишь только «Смотри, как много полигонов у меня на лице. Нет, ты посмотри. Ближе посмотри, для тебя же делали!»

Но в защиту кампании надо сказать, что канитель на сей раз действительно выдалась запоминающаяся, а в сюжете даже как-то обошлись без ядерных боеголовок. DICE сумели вместили эпические сцены в относительно локальные события, хотя сюжет – последнее, ради чего стоит лезть в синглплеер BF4. В первую очередь одиночная кампания обязательна к пробеганию из-за красивой картинки и возможности открыть парочку эксклюзивных видов оружия для мультиплеера.

Крыша под головой

Давайте поговорим о слоне в комнате, коим является небоскреб в Шанхае. Новая мультиплеерная фишка под названием Revolution представляет собой игру слов «уровень» и «эволюция» и более чем оправдывает свое название, причем не только в уже классическом для Battlefield понимании разрушения карты за раунд. На каждой локации теперь базируется множество интерактивных элементов: выдвигаемые дорожные блоки, раздвижные двери, ведущие на крыши лифты, удобно расположенные





кем-то детонаторы и взрывчатка, выключатели света и многое другое. Разумеется, сплошь и рядом можно делать дырки в стенах, рушить здания и «копать» ямы в земле при помощи инструментов с тротиловым эквивалентом. Помимо того, каждая из 10 базовых карт наделена тем или иным событием различной степени грандиозности, локально или глобально меняющим структуру карты и геймплей. Тот же нашумевший падающий небоскреб на карте «Осада Шанхая» — не просто огромное здание, которое можно уронить в воду, а тактически важная точка, дающая десантный доступ к любому флагу на карте. Поэтому за контроль над его крышей всегда ведется интенсивное сражение, а подрывают его, только если ну никак не могут захватить крышу. Карта «Зона затопления» вдруг полностью меняет структуру нижнего слоя карты после прорыва водоканала, предлагая искупаться тем, кто не успел забраться повыше. А на локации «Шторм на Параселах» на тебя под градом пуль и дождем снарядов налетает тайфун, на фоне которого огромный полыхающий корабль постепенно таранит остров. Ощущения — непередаваемые. Все карты тщательно адаптированы под знакомые старые режимы «Захват» и «Штурм», хотя и новые виды сетевого мочилова тоже имеют. «Обезвреживание» пришло прямоиком из Counter-Strike и лишило игроков возможности респа, а «Уничтожение» — смесь между штурмом, захватом и... американским футболом. Здесь у каждой команды есть 3 разрушаемые точки, а посреди карты в случайном месте появляется бомба, которую вместе с ее владельцем видят все игроки. Считаю, Capture the Flag с одним флагом и шестью базами.

Только в Battlefield

Только в Battlefield твой вертолет может взорвать выпущенная из него же ракета, потому что она «врезалась» в него при запуске.

Только в Battlefield ты возрождаешься на союзнике под обстрелом и тут же получаешь пулю в лоб вместо него.

Только в Battlefield танкист уедет, оставив тебя посреди огромного открытого пустого поля, когда ты выйдешь из танка починить его.

Только в Battlefield снайпер уведет у тебя из-под носа транспортный вертолет на 5 человек, чтобы использовать его как такси на отдаленную от всех стратегических точек гору.

Только в Battlefield ты потратишь последние патроны на то, чтобы привлечь внимание солдата поддержки, за которым ты уже 10 минут бегаешь с просьбой дать патронов.

Только в Battlefield тебя в чате будут называть кемпером, когда ты сидишь на базе, которую тебе нужно защищать по правилам игры.

Только в Battlefield твой союзник подорвет пустой вертолет, к которому ты бежишь, потому что он красиво взрывается.



Операция «Вторая итерация»

Игра, вроде как, не успела еще выйти, а EA уже машут у нас перед носами первой пачкой DLC, коей является Second Assault. Подобно Back to Karkand для BF3, мап-пак включает в себя римейки четырех карт из предыдущей части, но с использованием всех преимуществ обновленного движка, накопленного разработчиками опыта и, разумеется, прелестями механики Revolution. В SA вернутся такие любимчики, как Operation Metro, теперь с затопленными туннелями и дополнительными проходами, Operation Firestorm, где огни пылают жарче обычного, Caspian Border, где построили новую антенну, и ее снова-таки можно взорвать, и ветеран BF2 — Gulf of Oman, на который надвигается огромный песчаный шторм.



Премиальные за героизм

По заложенной BF3 традиции, BF4 сопровождается премиум-подпиской. Его можно купить за 45 баксов и он дает огромное количество преимуществ. Например, доступ ко всем DLC на две недели раньше и нехилую экономию — суммарная стоимость дополнений будет около 75 баксов. Еще у тебя будет приоритет в очереди на сервер, эксклюзивные камуфляжи и другие плюшки.

Поле чудес

Кстати, вышеупомянутая карта «Шторм» — гордо дефилирует, выставляя напоказ одну из главных и наиболее увлекательных инноваций BF4: динамическую воду. Из плоской, скучной текстуры как в BF3, она превратилась в настоящую непредсказуемую стихию, наравне с землей и воздухом став полноценным боевым пространством. DICE сжалились и упростили морскую жизнь пехоте: если раньше оказавшись вдалеке от берега, многие совершали суицид, чтобы не бултыхаться беспомощно, гребя ж суше, полчасика, то сейчас можно быстро доплыть кролем, нырять, а также использовать некоторые одноручные девайсы в воде, включая нож, пистолет и взрывчатку Q4. Преобразился и водный транспорт — повсюду размещены водные скутеры; на надувных подках вместо обычного пулемета установлен мини-ган, а штурмовые корабли — это вообще танки на воде, способные очень усложнить жизнь кому угодно, в том числе и тяжелой да воздушной технике.

Последней, правда, жить и без того стало нелегко: далекий от идеального баланс делает стелс-самолеты легкой наживой для бомбардировщиков, а ударные вертолеты уступают в маневренности, эффективности и безопасности как тяжелым транспортникам, так и легким вертушкам с полным экипажем. На земле все осталось в более-менее прежнем виде, только пополнилось машинами китайского производства — в унисон с появлением третьей фракции.

Намотай себе на гусеницу

Несмотря на комфорт и мнимую безопасность внутри стальных карет, и путешествуя на своих двух по Battlefield 4, чувствуешь себя превосходно. И без того продуманный пехотный бой здесь выпизан до блеска. Игроделы полностью перелопатили все 4 класса, дав каждому из них больше свободы в выборе экипировки и позволив игроку подстраивать класс под свой стиль игры. Карабины и полуавтоматические винтовки отныне доступны для всех, так что даже ненавистники снайперов могут превратить класс «Разведчик» в саботажника с автоматом и взрывчаткой. Нововыпустили систему специализаций (читай, перков); теперь у каждого класса есть по 5 наборов из 4-х бонусов в духе скорости бега, дополнительных снарядов или защиты от подавления, которое, кстати, в BF4 сильно сделали менее бесающим. Единственное, специализации получаешь не сразу, а постепенно: за командные очки помощи отряду, что очень мотивирует держаться со своими братьями по оружию, коих теперь в отряд набивается пятеро. Сплоченная группа всегда имеет преимущество прокачанных специализаций, но с гибелью всего отряда шкала перков сходит на нет, поэтому слушаться приказов лидера теперь еще важнее, чем раньше. Да и вообще коммуникация между членами отряда не раз вырвет победу из цепких лап противника, так что обзаведись какой-нибудь навороченной гарнитурой вроде Genius GX Gaming Mordax (см. «Железный Бум»).

Лидер, в свою очередь, может получать приказы от командира, который подключается к серверу отдельно от всех игроков и располагает тактическим обзором поля боя. Командир может раздавать приказы лидерам отрядов, помогать команде сбросом припасов и транспорта, отправлять беспилотные разведчики на ту или иную точку карты, а также портить жизнь вражескому командиру и его подопечным. Способности командира напрямую зависят от

3 факта о BF4

1. Игра стала первым проектом, коробка которого показала оформление дисков для XO и PS4.

2. Опять нет поддержки модов.

3. На PS4 BF4 выглядит красивее, чем на новом Xbox. Это все из-за общей четверки!

контролируемых командой точек, но банальный спам на поле боя вряд ли что-то решит, а вот скоординированная работа между командиром, лидерами отрядов и их подопечными решает ход битвы, даже если у тех же лидеров убийств в 10 раз меньше, чем смертей.

Красота спасет войну

Заявление DICE, что для BF4 был написан новый движок, звучит ну уж слишком громко, но особого значения цифра возле названия технологии Frostbite здесь не имеет — достаточно просто взглянуть на игру вживую, дабы понять, что на рынке мультиплеерных шутеров аналогов ее красоте нет. Некст-ген в чистом виде, причем даже если ты запускаешь «Батлу» на минимальных настройках графики. С другой стороны, от разработчиков Battlefield мы меньшего ждать просто не могли — как в плане графики, так и касаемо погружающего в атмосферу боевых действий звука. Смотреть на происходящее кроме всего прочего стало приятней благодаря отсутствию ненужных цветочных фильтров и широкому выбору камуфляжей — как солдат, так и оружия — оно обзавелось огромным количеством декоративных и функциональных примочек. Наконец-то даже интерфейс стал в разы проще, интуитивней и информативней, хотя огромные неоновые иконки все еще могут закрывать важные визуальные элементы игры.

Вердикт

В общем и целом, режим Battlefield 4 выглядит как ответный удар от дела жалоб и предложений к BF3: все больше, лучше, круче, продуманней, красивее и функциональнее. Как и раньше, полно ОГО!-моментов, еще больше моментов «Какого?!» идущее в комплекте с ощущением, что во вражеской команде — профессиональные спецназовцы, а твоя — целиком состоит из приматов за панелью управления космической станцией. Одним словом, настоящее мужское боевое братство еще никогда не было таким красивым.



Военное обзрение

На самом деле, почти все в BF4 просто прекрасно. Когда оно работает. Вот уже не первый раз в жадном стремлении переиграть конкурента EA вытолкали на рынок явно сырую игру с полным муравейником багов, проблематичной оптимизацией и очень, очень слабой стабильностью. Будучи хорошо ознакомленным с продуктовой линией DICE, я ничуть не удивлен. Ни одна игра серии Battlefield не выходила в релиз без тонны багов в комплекте, но временем часть этих багов будет исправлена, так что за шикарный геймплей разработчику и издателю можно простить многое. Но на сей раз Battlefield 4 шагнула далеко черту допустимого. Достаточно далеко, чтобы назвать релизную версию открытой беты, только платной.

Тем не менее, даже эта бета умудряется всасывать часы свободного времени, как черная дыра любую материю, а если играешь с друзьями — можно и вовсе затеряться в безграничной вселенной эпических моментов, которые действительно встречаются только в Battlefield. К тому же, когда ты будешь читать эти строки, четвертый «Батлач» уже будет основательно залатан.

Butcher



Премиальные за героизм

По заложенной BF3 традиции, BF4 сопровождается премиум-подпиской. Его можно купить за 45 баксов и он дает огромное количество преимуществ. Например, доступ ко всем DLC на две недели раньше и нехилую экономию — суммарная стоимость дополнений будет около 75 баксов. Еще у тебя будет приоритет в очереди на сервер, эксклюзивные камуфляжи и другие плюшки.



Как умирал мой старый пес,
Я видел до конца:
Как он от боли землю грыз
У моего крыльца.
Серебряной лопатой я
Ему могилу рыл:
На золотой цепи туда
Его я опустил.
И повторял, звено во тьму
Спуская за звеном:
Прощай, мой старый верный пес.
Ты был хорошим псом!

Стивен Кинг о любви
геймеров к Call of Duty

ГАВНО

CALL OF DUTY GHOSTS

Жанр:

first person doggy style

Разработчики:

Infinity Ward, Raven Software

Издатель:

Activision

Системные требования:

Процессор:

Intel Core 2 Duo 2,66 ГГц/

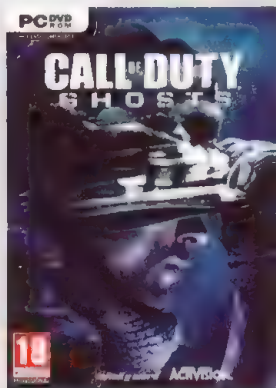
AMD Phenom X3 8750 2,4 ГГц

ОЗУ: 6 ГБ

Видео: NVIDIA GeForce GTX

450/AMD ATI Radeon HD 5870

30 ГБ на HDD



«Взять старую рецензию на Black Ops 2 или Modern Warfare 3, заменить везде название игры на Call of Duty: Ghosts, напечатать в журнале» – именно такой был изначальный план написания этой статьи. Раз уж Activision из года в год ловко проворачивает подобный трюк, то чем мы хуже? Ну, например, у нас есть совесть – а это в современном мире серьезный недостаток... Однако с каждой новостью о Ghosts до ее выхода приходило понимание: свершилось чудо, создатели «Колды» исцелились от недуга, принуждающего марафонить по одним и тем же граблям, пускай и с инкрустированной бриллиантами рукояткой. Похоже, придется писать хвалебные оды отважным игроделам, которые пошли на невероятные изменения в серии несмотря на хорошо отлаженный механизм несения золотых яиц курицей с породистой родословной. Релиз принес успокоение: все в порядке, Activision хранит собачью верность своей алчности и будет до изнеможения доить престарелую курицу, которой давно пора на пенсию. Это настолько предсказуемо, что даже неожиданно! Впрочем, несмотря на изначальный дьявольский план, Ghosts все же удостоена отдельной статьи, ведь впервые за долгое время легендарная серия укусила за хвост саму себя. Долго же мы этого ждали!

Ружникарная

Злобным ружиком в кокошниках и не менее злобным талибам дали, наконец, передохнуть. В Ghosts вахту коварных негодяев перенимают латиносы. Вероломно взломав чужое имущество, они дают по Штатам подлый ракетный залп с американской же орбитальной станции «Один», которая невинно болталась в космосе с какой-то демократической целью. Десять лет спустя, в 2033-м, семейство Вокеров в составе престарелого ветерана, двух окрепших лоботрясов-братьев и собачки, служат в суперсекретном отряде «Призраки», защищающем остатки США от посягательств предателей и подлецов. Служба у них идет максимально заунывно, а ведь еще в предыдущей части «Колды» герои скакали на лошадках, стреляя из ракетниц по вертолетам. Увы и ах, легкая сумасбродность была списана на утиль, а чрезмерная доза серьезности оказалась для

пациента фатальной. Call of Duty перестала подавать призраки жизни.

Остарбайтеры

Поскольку «Призраки» – ниндзя, мастера маскировки, бесшумного проникновения и диверсий, большую часть игрового процесса придется провести в лобовых перестрелках с хороводом взрывов по периметру. Все время, свободное от вдумчивого созерцания взрывов, семейство Вокеров коротает, раздувая щеки за душевными беседами о патриотизме, мастерски выполненными по учебнику «Уроки любви к Америке для первоклашек». Так и ждешь, что сейчас один из братьев закончит фразу словами в духе «Дяди – бяки» или, поймав маслину в живот, изрежет «Пузя бо-бо!» Единственный, кто ведет себя вменяемо и избегает прописных истин – песик Райли. Он сменил Прайса на должности грозы дверей.



Собака вдруг человека

Райли мигом возглавляет список любимых персонажей игры, причем хит-парад им, в общем-то, и ограничивается. Видимо, как раз из-за неспособности Райли завернуться в звездно-полосатый флаг и проскулить тебе какое-нибудь божественное откровение в духе «Америка — свобода», разработчики уделили ему совсем немного экранного времени. Это ничуть не помешало половине рекламной кампании посвятить именно четвероногому, а заодно историям, что при его создании игроделов консультировал военный кинолог. Видать, собачий эксперт попался поддельный и не объяснил Infinity Ward, как псы бегают. В итоге Райли скачет с грацией резинового манекена, но при этом не прочь пожевать вражеское горло по приказу хозяина. Жаль, непосредственно поуправлять собачкой дают редко, а возможность пометить территорию вообще почему-то отсутствует.

Долг бросил вызов. Нашел в пропущенных.

Задача героев игры — защита США, а она традиционно происходит на территориях других государств. Так что тебя с завидной периодичностью кидает из локации в локацию. Каракас, поездка на монорельсе, дайвинг, космос, навеивающий воспоминания о недавнем фильме «Гравитация»; и везде тебя стабильно сопровождают взрывы. Хотя раз, да что-нибудь шандарахнет и плевать где ты сейчас. Глубины океана и околоземная орбита, как известно, на 70% состоят из тротила. Калейдоскоп взрывоопасных местностей сменяется так лихо, словно кто-то тыкал пальцем наугад в раскрытый

глобус, но успевать какую-нибудь логику в последовательности событий — задача непосильная даже для людей с наблюдательностью Шерлока Холмса. Весь сюжет состоит из хаотично нарубленных сцен, представлявших когда-то единое, автором коего является оscarоносный голливудский сценарист Стивен Гейган. К слову, «Оскара» он получил за картину «Трафик», но мы рекомендуем посмотреть «Столкновение» — в том же духе, только хороший фильм.

Потеряно все, кроме чести

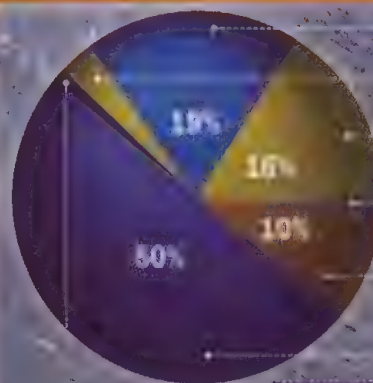
С легкой руки разработчиков из гейгановского сценария выпало все, что не попадало под категорию «зрелища нажористее», «пафос погуще» или «это можно взорвать». Остаток — эдакий франкенштейновский сюжетный монстр, нутужно урча, пытается совратить мозги игрока. Разумеется, никто не ожидал от местной исто-



У Райли есть прототип — реальный пес-актер



Дюти фри



На что пошел бюджет Ghosts

пафос диалогов общим весом 240 тонн

3% разработка

ролики об обилии инноваций в мультиплеере

1% золотые кофейные ложечки разработчикам

празднование 14-летнего юбилея движка игры

Эминем и Меган Фокс

1% инновации в мультиплеере

CALL OF DUTY GHOSTS



BATTLEFIELD 4

Играбельная реальность

Вечные конкуренты Battlefield и Call of Duty в этом году не устроили зрелищной потасовки альфа-самцов. Вся бойня на тему «где стрелять лучше» шла в комментариях, где для полного атаса не хватало только поклонников страйкбола и фанатов Arma III (с традиционными прищелками на сосках). Ну а мы тем временем сравнили BF4 и Ghosts, чтобы узнать, кто лучше снаряжен для завоевания геймерских сердец. Оказалось, что часть обмундирования у них... одинаковая. И там и там есть взрыв дамбы и затопление уровня, пробежка по палубе гибнущего авианосца, падающий небоскреб. Но различий – куда больше.

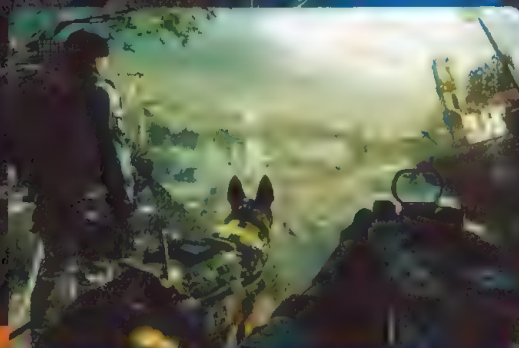
	Battlefield 4	Call of Duty: Ghosts
Сюжет	Клюква про злобных китайских захватчиков, но забористая и красивая	Пафосная каша про южноамериканских моджахедов
Мультиплеер	Битвы пехоты, наземного транспорта, кораблей и авиации на разнообразнейших огромных картах, которые под конец раунда наполовину разрушены. Без скилла и хорошо сыгранной команды можно навеки застрять в низах рейтинговой таблицы	Пешие бои на знакомых, закольцованных, некачественных картах, в которых все истыкано сараями, а левелдизайн подвергся кошмарным извращениям. Зато тут побеждают все
Геймплей	Решает скилл, много возможностей и боевая техника. Бои адреналиновые и зрелищные	Чемпионат по отстрелу спин, оружие звучит как хлопущка, техника не участвует, но миссия в космосе – высший пилотаж
Оптимизация	Первые дни после выхода сервера мультиплеера лежали, у половины игроков игра тормозила даже на самых низких настройках. Патчи вернули оптимизацию в чувства и 4-ка начала летать там, где бегала третья часть. При этом, она выглядит как некст-ген и дает пошлать на огромных картах с разрушаемостью.	Лицензионная копия не запускается, если у тебя меньше 6 Гб. Игра требовательнее «Батлы», но выглядит как провект 2009 года
Новизна	Эволюция идей предыдущей части, больше спецэффектов, и самое главное – возможность полностью преобразить каждую мультиплеерную арену.	Копирует предыдущие части. Есть космос и собачка
Реклама	Ролики, где игроки рассказывают о самых зрелищных моментах игры	Смешные мини-ролики про фанатов игры, видео с Меган Фокс, а еще Эминем посвятил Ghosts песню



рии высокой интеллектуальности глубин Марианской впадины, ведь у боссов Activision начинается изжога, если в сценарии используется более трех драматических приемов: бум, бабах и дыдыщ. Однако тут ситуация совсем плачевная. Спросить человека, только что прошедшего Ghosts, о чем рассказывает игра – гарантированный способ вызвать у бедолаги припадок. Это то неповное чувство, когда компания в CoD хуже, чем в другой популярной игре про «пиф-паф», но с танками с вертолетами.

Самодуш

Некогда Call of Duty превратила жанр FPS в свою личную сучку, а все остальные игры «Колде» завидовали. Ghosts, похоже, наконец-то отпускает раба на свободу – по крайней мере букву S. Главный элемент шутерной механики сингла – фарс. Статисты с обеих сторон конфликта усердно вгоняют очереди в землю, но при этом исправно дохнут. Звуки выстрелов по-прежнему создают впечатление, что в руках у тебя что-то равное по мощности китайской воздушке, а большая часть перестрелок сводится к заседанием за укрытиями в попытках подстрелить негодяев, приоткрывшихся у других укрытий. В иных случаях бесконечные противники отважно мчат под твои пули до тех пор, пока ты все-таки не дернешь за вон тот рычаг, чтобы продвинуться дальше и остановить это безумие. Вообще Ghosts не любит, когда ты решаешь поступить по-своему, наказывая тебя за своеволие. Захотел посмотреть, что в другом от цели конце, или даже оббежал дырку не с той стороны – расплатился за непослушание трагической, но мгновенной смертью. Заодно умирает и желание продолжать.



Очень разочаровательное приведение

Не то чтобы мы были в восторге от последних частей игры, но «Колда» всегда брала тем, что ты бежишь в атаку, а вокруг – все, как в фильме Спилберга, которого покусал насмотревшийся кино Кэмерона товарищ Джей Джей Абрамс. Именно поэтому некоторые задания можно было пройти, вообще никого не убив, – разработчики прекрасно понимали, что ты будешь отвлекаться на «вау» и забудешь нажимать на кнопку. Ghosts и без того не самую увлекательную стрельбу доводит до апогея уныния, а все «вау» ты не то что уже видел шесть или семь раз – ты уже начинаешь их предсказывать. Похоже, у разработчиков есть список обязательных зрелищ, которые они вставляют



Khaj-Tosin

Единственная и повторимая

Ghosts повсеместно подверглась такой критике, как ни одна часть Call of Duty до нее. Кто-то уже хоронит серию, кто-то – пытается найти рецепт спасения, убеждая, что она ~~остаётся единственной в своём роде~~ из следующей «Колды» чуть ли не стратегию про индейцев. Многие, даже самые верные фанаты, уходят в Battlefield, не желая в энный раз платить деньги за одну и ту же вторичную игру, которая вот уже десятилетие эксплуатирует одни и те же хлопушки. Это все абсолютно не мешает Activision зарабатывать миллиарды: на смену старым поклонникам рекламная машина издателя пригоняет новых. Эти ребята давно уже не делают игру, они занимаются математикой: 30 миллионов на разработку плюс 300 миллионов на рекламу равно 1,5 миллиарда прибыли! В итоге, Call of Duty делается не для геймеров. То есть, не для тех, кто способен найти 10 отличий между Need For Speed и Star Craft. Но «Колда» идеально заточена под то, чтобы с комфортным нести по рельсам, держа одой рукой геймпад, а другой – спицы, вышивая опеней на свитере любимой внучки. Этот перпетуум мобиле заглохнет только тогда, когда общество потребления вымрет. Вряд ли мы этого дождемся.



Спиритический сеанс с создателями

В Activision серьезно огорчились, что GTA5 уделала их любимую «Колду», срубив почти миллиард за сутки. И поэтому решили во что бы то ни стало догнать и перегнать «Автотора» по кассовым сборам. Лучший способ достичь этого, по мнению издателя, – наврать с три короба. «Мы заработали миллиард долларов за первые сутки!» – громко закричали родители Call of Duty чуть ли не в день старта продаж. На самом деле они отгрузили магазинам копий игры на миллиард долларов, но геймеры-то игру не расхватывали в полном объеме. То есть, с тем же успехом они могли вручить копии «Колды» на миллиард тебе – вручить вручили, а денег не получили. Ложь так давно стала для Activision традицией, что они обманывают уже на автомате. Но на этом история со враньем не заканчивается. На Gamescom мы пообщались с Дэниэлом Суарезом, вице-президентом производства Call of Duty, и многие его утверждения на самом деле оказались ложью. Клятвенно обещал одно, а получилось – совсем другое.

- 1 В Ghosts появятся открытые нелинейные карты.
- 2 У игры – обновленный движок, выдающий некст-ген картинку.
- 3 В игре будет много стелс-миссий.
- 4 Интригующий закрученный сюжет.

GHOSTS



Вердикт

После окончания Второй мировой японский лейтенант Хиро Онода не был поставлен в известность, что война, собственно, закончилась. Поэтому он еще 29 лет партизанил в филиппинских лесах, пуская под откос поезда и наводил ужас на местных. Гигантские поисковые отряды не могли найти неуловимого японца: он сдался только, когда в лес доставили его командира, майора Танигучи, который отдал прямой приказ сложить оружие. Онода вышел к майору при полном параде: в военной форме, с самурайским мечом, отлично смазанной винтовкой, 500 патронами и связкой гранат.

из игры в игру. А начало Ghosts вообще скопировали с концовки MW2 чуть ли не полностью.

Призрак зрительских симпатий

Весь этот цирк похож на попытки слегка аутичного забывчивого мальчика в десятый раз удивить тебя единственным фокусом, который он выучил. Но чем на самом деле удалось удивить – так это графикой. Политикам, запивающимся соповьем в предвыборных обещаниях, стоит поучиться мастерству обмана у разработчиков новой Call of Duty. Ах, как они красиво рассказывали о новом движке, обещая на старом поколении приставок красоты новых! Но ой – перед нами все тот же старичок от Quake 3, престарелый, как Пугачева, и переживший такую же кучу пластических операций. По факту он дает настолько мыльную картинку, что ей можно мыть руки, так что ролики Ghosts, с ног до головы покрытой голливудским лоском и упакованной лучшими дигитальными спецэффектами, оказались добротным фейком. Даже на ПК картинка хуже, чем на текущем поколении консолей, но при этом Ghosts требовательнее, чем Battlefield 4 – а это уже ни в какие ворота.

Отметим старый новый СоР

Многопользовательский режим, революционности которого тоже было посвящено огром-

ное количество искренних роликов разработчиков, представляет собой все те же хороводы по закольцованным картам. Большинство убийств добываются бодрой очередью в спину, а для «честности» по-прежнему не нужно целиться: зажал гашетку и поводил прицелом в районе противника – имеешь фраз в кармане.

Перки, килл-стрики, режимы – сборная солянка проверенного контента BO и MW3. Среди новых мультиплеерных забегов нет ничего особо выдающегося, кроме, пожалуй, ответа зомби-режиму в Call of Duty от Treyarch, где вчетвером нужно отбивать волны пришельцев. Очень хорошая карта The Fall демонстрирует перестрелку на борту разрушающегося небоскреба с последующей пальбой в воздухе на парашютах, но она все равно проигрывает любому моменту мультиплеера Battlefield.

Впрочем, The Fall – это хороший знак, что разработчик наконец-то решился добавить в мультиплеер хоть какое-нибудь действие. А то кроме беготни по кольцу с комбо из хедшотов и выстрелов в спину в остальных режимах почти ничего не происходит. Не прячьте ваши шуточки про «тем временем в Call of Duty разбилось стекло», они все еще актуальны.

Шайтан



да в лес доставили его командира, майора Танигучи, который отдал прямой приказ сложить оружие. Онода вышел к майору при полном параде: в военной форме, с самурайским мечом, отлично смазанной винтовкой, 500 патронами и связкой гранат. Так и новая часть Call of Duty продолжает воевать, как повелось, правда обмундирование порядком потерялось. Но с такими тиражами не стоит надеяться, что серия выйдет в тираж. Плевать, что все плохое, что было в Call of Duty, стало еще хуже, и вообще Ghosts убога по меркам самой серии. Да, в ней скучно стрелять, скучно принимать участие, скучно смотреть на взрывы, скучно слушать диалоги, скучно следить за сюжетом. Но миллионы фанатов послушно сметаю ее с полок. Вот только нам, полюбившим еще первые Call of Duty, обидно, что старый лес готов звать в рекламу Меган Фокс, но наотрез отказывается учиться новым трюкам.



ОТЛИЧНЫЙ ЗАГОЛОВОК

И вот читатель начал читать статью об игре The Stanley Parable, напечатанную в журнале «Шпиль!» №12 за 2013-й год. «Что за странное вступление?» – подумал читатель. И тут же хмыкнул: «Не угадали! Я подумал не «странное», а «дибилное!» Эх, во что превратился журнал, мое любимое печатное средство по уходу от реальности...» Но вдруг читатель вспомнил, что иногда не все то, что он не понимает, стоит сразу предавать анафеме, а можно продолжить не понимать как есть. Порадовавшись своей мудрости, читатель удивительным образом заинтересовался, о чем эта The Stanley Parable и принялся читать дальше. А вовсе не стал ~~раскормывать~~ ~~журнала~~ автора.

У Стэнли есть кабинет с личным номером, есть компьютер, на котором он нажимает кнопки и есть последовательность кнопок, которую он должен нажать. Но сегодня что-то пошло не так: инструкций не поступило, рутины на его душу не выделено, и он совсем один в пустом офисе. Время отправиться в приключение! А закадровый голос будет комментировать каждый его шаг... еще до того, как Стэнли его совершит. Он комментирует, или навязывает герою свой путь? Размышляя над этим, читатель

и ни при каких обстоятельствах ~~никогда не сворачивает~~.

Олег бежит, за ним – собаки. Но он бежит не от собак, Его судьба лихая гонит: Собаки только антураж

А вот не сворачивал бы – не было дурацких стишков. Иди куда хочешь – на твой выбор.

Когда Дейви Ридена спросили, что вдохновило его на создание The Stanley Parable, он ответил: «Вопросы». А ниже прибавил: «Бесчисленное множество возможностей и связей, открывающихся человеку».

Ты в конце пути, остался последний шаг.

Заядлый игрок Дейви Риден задумал концепцию TSP, когда ему было 22. Пробегая запоем AAA-игры, он не раз удивлялся, почему сидящий за кадром рассказчик лишает игроков возможности выбора и сомнений. Сказал «герой пошел направо» и больше не заговорит, пока герой не прекратит отлынивать и не пойдет направо. Так у него родился дизайн документа, который начинался с фразы «Морочить голову игроку как только возможно, лишая беззащитными, или притворяясь, что есть решение, а потом типа выхватывать его у них из-под носа». А сейчас под твоим носом два пути. Прощу, пойдешь первым, но ни в коем случае не вторым.

Ну вот, снова... Ты больше не заслуживаешь моего внимания!

...
Надеюсь ты понимаешь, что это я тебя игнорирую, а не ты меня. Только не плачь. Мужики не плачут – они потеют через глаза!

Стоп-стоп-стоп, дружище, ну кто так делает? Давай ты будешь следовать написанному тексту – здесь не место проявлять свой бунтарский характер.

Ты не должен совать нос не в свои дела. Ты и не будешь делать, куда не пойдешь!

The Stanley Parable ломает четвертую стену. О твоём присутствии по ту сторону монитора знают. Тебе кажется, что все под контролем. Но на самом ли деле

? Или
кто-то мыслит контроль
игрует тебя?

«Я мыслю – следовательно существую.» Сон разума рождает чудовищ. Мысли в правильном направлении!

Ну и с какой целью ты это делаешь? Тебе принесит удовольствие игнорировать все мои просьбы, старания, да?.. Я ведь пытаюсь помочь тебе! Будь добр, цени это и читай дальше. Но ни в коем случае не отправляйся в путь!

Создатель TSP не умел работать с движком Source, пока не закопался в Википедию. А вот ты – абсолютно бесполезен. Хотя... в принципе, польза от тебя есть: ты можешь служить плохим примером. В остальном все будет хорошо, продолжай..

Вердикт

И вот читатель увидел его, неожиданный финал. Один из. Хорошо, что он такой, ведь все вполне могло закончиться еще в самом начале со словами «и потом все были счастливы». Вот в The Stanley Parable среди многочисленных концовок есть и такое. Тем не менее, читатель понял, что статья передает до гениального простую механику игры. Какой же он молодец, этот читатель! Тот выбор, который многие другие проекты подсовывают лишь перед финальными титрами или в виде несущественных альтернативных фраз в диалогах, в TSP является базисом всего приключения. Выбор здесь: и свечку зажечь, и черту прикурить, он возведен в абсолют и из него состоит игра. Хотя это даже не получается назвать игрой, ведь весь игровой процесс заключается в обследовании офиса.



Вердикт

Этот экспериментальный проект застает врасплох, удивляет и поражает. Не даром в первые три дня его купили 100 000 человек. Читатель понимал, что на фоне GTA5, продающей по двести миллионов копий в первые 10 секунд, – это смешная цифра, но для инди – джек-пот при рояле флеше. Ведь инди – это артхауз гейм-индустрии, а TSP – это артхауз мира инди-игр. Читатель еще не прошел игру, и не знал, что она если не подтолкнет задуматься о собственных выборах в жизни, то как минимум улыбнет до неузнаваемости. Или разочарует своей бездарностью и бессмысленностью. Читатель понимал, что все зависит только от него самого. Ведь игра не даст решение всех проблем и не откроет истину – но поможет задуматься над тем, над чем раньше не задумывался. Или нет.



THE STANLEY PARABLE

Жанр:

адвенчура, комедия,
постмодернизм

Разработчик:

Galactic Cafe

Издатель:

Galactic Cafe

Системные требования:

Процессор: 3.0 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 128 Мб

3 Гб на HDD

THE STANLEY PARABLE



Вердикт

Можно ли продать игру, не рассказывая никому, о чем она? Не называя жанра, не произнося ключевых слов и обходясь без именитых звезд в рекламной кампании, которой, кстати, нет. Игру, в которой нет заставок, а есть всего один герой, способности которого ограничиваются практически только ходьбой... Читатель никогда об этом не задумывался. А создатель игры – задумался. Часть аудитории ждала TSP, зафанатевав от безумного мода. Но новых игроков удалось привлечь совершенно безумным рекламным роликом, в котором говорилось вот что.

«The Stanley Parable – игра, в которой вы будете играть за Стэнли и не будете играть за Стэнли. Вы будете идти по сюжету, и вы не будете идти по сюжету. У вас будет выбор. Игра будет заканчиваться, и игра никогда не будет заканчиваться. Противоречие за противоречием, правила игр нарушены, а потом нарушены еще раз. Этот мир не для вашего понимания.

Но по мере прохождения, медленно к вам начнет приходить понимание, а парадоксы станут обретать смысл. Игра не пытается бороться с вами, она приглашает вас на танец».

Стоит ли The Stanley Parable твоего внимания? Конечно, нет



**Жанр:**

Экшн/Адвенчура

Разработчики:WB Games Montreal,
Splash Damage**Издатель:**Warner Bros. Interactive
Entertainment**Системные требования:**

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 8800
GTS / AMD Radeon HD 3850
20 ГБ на жестком диске



В
Т
Е
М
Н
О
Е
В
Р
Е
М
Я
Ж
У
Т
О
К

В ТЕМНОЕ ВРЕМЯ ЖУТОК

Дилогия Arkham наглядно показала: ночь – пугает многих. Непослушные дети боятся караулящего в темном углу бабайку, а непослушные взрослые дяди боятся здорового мужика в черном плаще, при неожиданном появлении которого даже самый стойкий бабайка брякнется в обморок.

Бэтмен прячется в тени, поджидая преступников, чтобы озолотить местные травмпункты и стоматологов. А также логопедов – как тут не стать заикой, когда с потолка на тебя падает двухметровая летучая мышь с бицепсами и джеймсбондовскими гаджетами. И вот полюбившись всем и сразу, дилогия Arkham решила стать трилогией, заодно в очередной раз лишив Брюса Уэйна родителей. Вместо родных разработчиков трикеел усыновили канадцы, так что в Готэме неожиданно пошел снег, а фанаты занервничали – от монреальцев жди крутого геймплея в игре про вежливость, а не про брутальное костыляние. Ведь в Канаде тебе говорят «Извините», когда ты наступаешь кому-то на ногу... С целью сохранить каноническую жестокость, шефство над проектом взял создатель Prototype, пообещав Бэтмену передрыгу какой еще не было, а заодно рассказ его истории почти с самого начала. И вот, результат их трудов прилетел к нам на крыльях ночи. Задушили ли новые разработчики легендарную серию или сделали ей искусственное дыхание – мы узнали, включив детективное зрение.

Ночь, улица, фонарь под глазом

Серия Arkham – это, пожалуй, лучшее, что случилось с играми про комиксовых супергероев, не считая того момента, когда сценаристы Deadpool случайно сварили метамфетамин вместо кофе. Разинув рты, геймеры и ценители книжек с картинками глядели, как вместо сделанной под шумок к выходу очередного фильма шаблонной игроиории про подростков в цветастом трико с набором житейских драм уровня «завтра на свидание, а у меня тут урожай прыщей созрел», Rocksteady неспешно сотворили небывалое. Бэтмен не тратил время понапрасну на выяснение пропис-

ных истин: может, сыграло на руку отсутствие у героя суперспособностей и необходимости быть жутко ответственным из-за них. А может, вся хитрость в том, что он мрачен, словно утро понедельника и ему не пристало жевать сопли и две трети экранного времени собирать волю в кулак. Кулаки он использовал исключительно по назначению – чтобы оставить негодяев каплями на всю оставшуюся жизнь (то есть до ближайшего сиквела), но при этом не убивая. Принципы героя своей железностью не уступали беззастенчивым костышкам. В общем, боевая система оказалась настолько хороша, что не только без заковырки влеталась в мрачный и атмосферный мир Готэма, чередуясь со стел-



Бэтс Аффлек?

сом и бэт-паркур, но и подверглась тотальному коммуниздинью. Без малейших угрызений совести знакомое кун-фу с чередованием ударов, блоков и контрударов перенимали все от *Sleeping Dogs* до не вышедшей еще *Mad Max*. Однако после второй игры про brutального защитника справедливости с резиновыми ушами Rocksteady отдали штурвал WB Games Montreal.

Замышательство

Что ни говори, а фанаты – странные люди. Внеси ты в их любимую игровую серию пару-тройку заметных изменений, как тут же начнется нытье и гневные письма с угрозами, мол, что же вы, изверги, наделали с моей любимой франшизой. А оставишь все нетронутым, так запоят знакомую песенку, нововведений ноль, каждый год одно и то же, кризис идей, вам пора на пенсию. Раз у ж всем при любом раскладе не угодишь, WB Games Montreal мудро решили не изобретать новый инновационный велосипед с пятью параллелепипедными колесами. Той тщательности, с которой канадцы скопировали все наработки своих предшественников, позавидовал бы самый лучший ксерокс. Боевка начисто лишена самодетальности. Знакомая чехарда ударов-перехватов выглядит замечательно и порой заставляет полотеть, хотя и напоминает своей жуткой избитостью очередного хулигана после встречи с Бэтменом. В общем то, не вина Arkham, что она не спешит списывать свою гениальную находку, которую все остальные эксплуатируют в хвост и в гриву, хотя

нововведений ей ой как не хватает. Особенно в плане босс-файтов – в этот раз они призваны натренировать тебя к чемпионату припадочной долбежки по одной кнопке.

Тем не менее, поборникам стилистической целостности серии будет приятно: почерк Rocksteady чувствуется в каждом углу и в каждой высокодетализированной текстуре *Arkham Origins* – монреальцам влору отнимать хлеб у китайских детей и штамповать поддельные айфоны – черта с два отличишь от настоящего.

Уполнооченный

Знаменитый ночной город Готэм не только раздулся и увеличился в размерах, но и стал напоминать сердце моей бывшей: педышка. На улицах бушует снежный буран, движение на дорогах парализовано, а мирные жители сидят дома в тепле и уюте. Обыватели чистят апельсины и наряжают елку – предпраздничной подготовкой разработчики объясняют сиротливо опустевшие улицы Готэма. Но наш герой не из тех, кто развешивает носки над камином в ожидании Санта-Клауса: еще не все бандиты пойманы, не все кошки сняты с деревьев, а тут еще какой-то хмырь в черной маске предлагает всем злодеям страны уложить мышонка в гробик, а кто первый захлопнет мышеловку – станет на 50 000 000 долларов богаче.

Внушительные деньги за пугало в черных лохмотьях! Ведь *Arkham Origins* – приквел, предлагающий тебе помочь Темному Рыцарю пройти путь из городского психопата в

Недавняя новость о том, что роль Бэтса в фильме «Бэтмен против Супермена» Зака Снайдера сыграет Бен Аффлек, переполошила весь интернет. Основная масса неодобрительных реакций поступала в основном от ярых фанатов, недовольных кастингом. Петиции и протесты были сосредоточены на том, что Аффлек не является достаточно хорошим актером на утвержденную роль, и что из-за его присутствия кинокартина точно провалится в прокате. Градус абсурда подошел к критической отметке, когда противники кастинга поставили подписи под петицией на официальной странице Белого дома, с просьбой президенту вмешаться, чтобы кастинг провели снова. Ходатайство вскоре было удалено, предположительно на основе заключения администрации президента США, назвавшей его «сумасшедшим».

Элементарно, Холмс!



На Gamescom мы пообщались с **Эриком Холмсом**, создателем Prototype, Gears of War 3, Earthworm Jim 3D, нескольких других проектов и духовного лидера Arkham Origins. На вид этот милый и тихий ирландец вовсе не походит на человека, придумавшего одну из самых жестоких и кровавых игр десятилетия. Так что мы рискнули задать ему парочку вопросов.

С твоей фамилией тебе сам Бог велел заниматься детективом!

Ну, я обожаю комиксы про Бэтмена еще с тех пор, когда они выходили в серии «Детективов», а не супергеройской. С тех пор Темный Рыцарь наверняка изменился.

В чем суть «детективного режима» в Origins?

Стоя посреди замызганной кровью комнаты, Брюс Уэйн включает специальное зрение и по уликам определяет, как происходило преступление, а потом отправляется поить виновника. Мы хотели показать, что Бэтмен — не только громила с крутыми гаджетами, но еще и настоящий сыщик.

Ну, быть детективом в Origins тебе просто, что чувствуешь себя Шерлоком Холмсом. А не чувствуешь никакой Брюс Уэйн холодным городом?

Он мог бы быть чай и камин и светить камин и проигнорировать угрозу, но он еще юн и задирист. Поэтому — он в экипировке.

А вокруг — куча злодеев. Как выбирали антагонистов? Кубики бросали?

Персонажей, достойных попасть в игру, было очень много — но все от Пингуина до Бейна оказались неслучайно. Мы отбирали их по стилю, внешности, мотивации. Чтобы было максимальное разнообразие в геймплее, но чтобы все держалось рамок стиля. В общем-то, все что мы добавили — оружие, локации, все должно было быть достойным франшизы. Мы относимся к творению Rocksteady с большим уважением.



супергерои. Действие разворачивается за несколько лет до событий в психушке Архэм, а Брюс Уэйн только-только начал баловаться ночными прогулками по городу в костюме летучей мыши и раздачей люлей всем, кто плохо себя ведет и не соблюдает комендантский час. Многие копы и преступники пока еще считают Бэтмена выдумкой и страшилкой для детей, а дворецкий и вовсе чмырит, как маленького. Убеждая дворецкого в правильности своего дела, параллельно нужно вселять в него веру в то, что Бэтмен действительно существует. Вера приходит только тогда, когда «черное размазанное пятно» летит прямо на них с выставленной для удара ногой.

На ночь гадя

Несмотря на то, что история описывает относительно ранние события в жизни Брюса Уэйна, как супергероя, не стоит ожидать забавного рассказа о становлении молодого-зеленого Бэтмена, который еще толком и бэттанг в руках не держал и запаху вражеского испуга не нюхал. Напротив, Брюс уже мужик достаточно натренированный, помамет плохишам ребра будь здоров и, закрывая за собой двери, не забывает поправлять плащик, дабы тот не прижало. Чего ему не хватает — это известности, и порой сотен пайков тут не отделаешься. С некоторыми вещами Человеку Летучей Моши придется столкнуться впервые, причем процесс порадует поклонников серии до гаденькой ухмылки умиления. Именно в Arkham Origins тебе во всей красе преподнесут первое randevу Джокера с Бэтменом. А капитан Гордон вообще сперва пытается надеть ушастому

борцу со злом наручники на запястья и отнюдь не для любовных игр. Бэте вне закона, так что берегитесь, полицейские, пытавшиеся помешать свершению правосудия!

Кошки-мышки

Ничего не скажешь, хитрый маневр для объяснения прокачки в н-ной части сериала — рассказать предысторию. Персонажи впервые знакомятся друг с другом и Бэтменом, а многие еще с отдельными конечностями Бэтмена. Этим хитрым приквельным способом разработчики оградили себя от необходимости идти на унылое «в новой части герои все забыли, разучились делать комбы и растеряли все гаджеты», попутно показав нам Arkham City с умноженной на три открытостью. Соблазна сойти с сюжетных рельсов на полустанке исследования города в Origins ничуть не меньше, чем в предыдущей части. Повсюду запрятаны блоки данных, ретрансляторы и прочие предметы собирательства и разбивательства. В попытках разгадать пару-тройку загадок Энигмы порой просто не замечаешь, как мусорное ведро («5 минут и вынесу») провозглашает на твоей кухне суверенное государство.

Кстати, у Темного Рыцаря в экировке никакого мусора: пояс все так же обвешан всевозможными ноу-хау свистелками и знакомыми побрякушками. Среди новинок — дистанционно-управляемый бэт-коготь а-ля Just Cause 2, с помощью которого можно на расстоянии подвесить какого-нибудь бедолагу вверх тормашками к уступу или прицепить к противнику огнетушитель. По ходу пьесы в твоём арсенале также появятся шоковые перчатки,

Комиксы про Бэтмена нового поколения



удар которыми с легкостью пробивает блоки и щиты. После такой «шокотерапии» валяющихся и дергающихся на полу супостатов, наверное, утешает лишь одна мысль – их мобилки полностью зарядились.

Куда ночь, туда и ты...

Визуально Origins недалеко ушла от предшественника, но раз галопом не шла, то хоть намарафетилась, поддав реалистичности дыму, свету, туману, снегу и прочим атмосферным явлениям. Да и спине Темного Рыцаря уже прикрывает не кусок каучука, а плащ из более-менее ткани, развивающейся на ветру, рвущейся и пропускающей свет. Особенно если у тебя Nvidia. Но вот покупать новую видеокарту ради того, чтобы плащ Бэтмена мялся вдвое сильнее – это уже перебор.

Но всем переборам перебор – это ввести в игру мультиплеер. По крайней мере, блюстители чистоты тайтла отреагировали на новость о сетевом режиме дружным фейспалом. Однако любое заранее заготовленное

презрение развеивается после пары проведенных матчей. Поначалу все кажется до зевоты банальным: две банды – Бэйна и Джокера – воюют за контрольные точки. Но есть и третья сила – двум игрокам под управление отдадут Бэтмена и Робина, которые стэлсом тихонечко выносят и тех, и других. Или же выносят борцов со злом, ушами вперед. Спустя какое-то время к всеобщему веселью также могут присоединиться Бэйн с Джокером собственными персонами.

В общем, мультик получился интересным и оригинальным. Он вряд ли затянет кого-то надолго, но как бесплатный довесок хорош.

Олег (Prince) Скубичкий

Вердикт

Встретив игрока небольшим приветственным фейерверком багов и угроз наштамповать DLC с кучей костюмов и мини-миссиями с Дэстроуком, Arkham Origins оставляет по себе весьма приятные впечатления. Для тех, кто ждал от WB Games Montreal игры по принципу «шаг вправо, шаг влево – ересь и предательство» – это настоящий шедевр с минимальным количеством дополнительных инноваций. А для желающих получить что-то новое Origins станет очередным поводом понюхать про конвейер и разочароваться в игровой индустрии. Лично нам – понравилось, но мы очень надеемся, что в это время Rocksteady делают какой-нибудь Arkham Asylum 2, где все будет совсем по-другому. Потому что очень хорошая одинаковая игра в четвертый раз подряд утомит даже страдающих от синдрома Альцгеймера.



Есть только один флаг
и он так же черен,
как черны наши сердца.
Пиратская поговорка

Ахой! В наших краях новый корсар, карамба! Злой, как морской черт, даже с полным трюмом рома – на ногах еле стоит, но с мачты на мачту перепрыгнуть может, разрази меня гром! Он не берет от жизни все, говорит – это не гигиенично, фок-грот-брамсель мне в левое ухо! Берет, говорит от жизни только лучшее, мать твою каракатица! А если какой-то червь подкильный фарватер ему преградит – любого отправляет на дно, кальмаровы кишки тебе в пупок! Но диковиннее всего, что он носит белый капюшон, якорь ему в глотку! Слышал, он сейчас набирает бесстрашных парней себе в команду. Не хочешь составить ему компанию, или ты крыса сухопутная? Греметь тебе вечность якорями!

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Жанр:

экшн, стэлс, открытый мир
йо-хо-хо и бутылка рома

Разработчик:

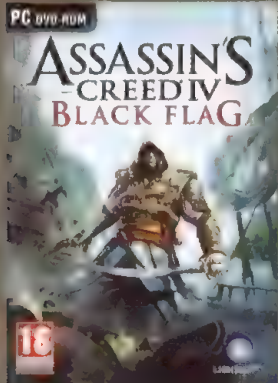
Ubisoft Montreal, Ubisoft
Ukraine

Издатель:

Ubisoft

Системные требования:

Процессор:
Intel Core2Quad Q8400 /
AMD Athlon II X4 620 2,6 ГГц
ОЗУ: 2ГБ
Видео: GeForce GTX 260 /
AMD Radeon HD 4870
(Shader Model 4.0)
30 ГБ на HDD



ФЛАГМАН

Кораблеискушение

Бриг скользит по водной глади, баюкая в своем чреве неплохую добычу с неизведанных островов Карибского моря. Матросы горланят песню, а ты молча ухмыляешься, крутя штурвал и предвкушая рассказы о своих похождениях за кружкой грога в портовом кабаке. Губы пересохли, а щеки покрылись непроходимыми зарослями... но не в игре, а здесь, в реальности. Ты и не заметил, как хождение по морям под черным флагом захватило тебя целиком и полностью. А домашние давно перестали удивляться твоим неожиданным крикам «Ахой! Полный вперед, 300 якорей мне в зад!» и тому, то ты стал выглядеть как правдивый морской разбойник. Но пометать не дано – неожиданно на корабль налетает ураган, заливая палубу дождем и волнами. Буруны грозно перекачиваются, желая раздавить суденышко, а рифы оскаливаются, словно гигантская пасть, надеясь прокусить твой бриг. Неожиданно из-за гряды утесов вырывается корабль неприятеля. Твое сердце трепещет, словно висельник на рее, а из глотки непроизвольно вырывается крик «Полундра! На бордаж!». Это все Assassin's Creed 4 – он любому, даже взрослому солидному дядьке дает в полной мере реализовать детскую мечту стать отважным корсаром. Предложение, от которого нельзя отказаться – ты словно получаешь главную роль в новых «Пиратах карибского моря», и быстро забываешь, что самое неудачное

в Assassin's Creed 4 – это, собственно, ассассин-криминг, способный посадить игру на мель.

Воруй, убивай – как с гуся вода

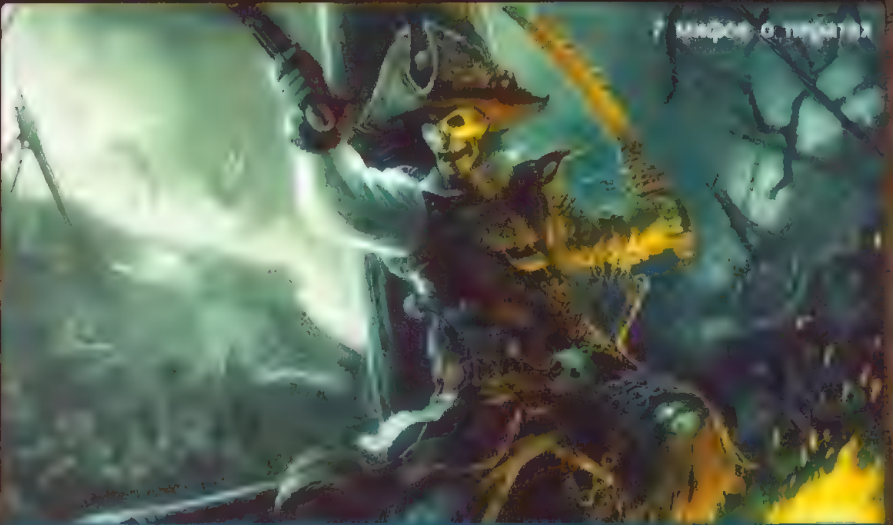
Джек Воробей... простите, Капитан Джек Воробей правду говорил: корабль – это свобода. Подняв «Веселого Роджера», новая часть Assassin's Creed просто вынуждена была слегка ослабить хватку. Сценаристы больше не пытаются создать лишнее напряжение, оставив на плаву малый процент былого накала страстей, понимая, что по ту сторону монитора игрок давно уже посадил на плече попугая и, потягивая ром, готов гнать свою шхуну за горизонт, с отважной ухмылкой бросаясь в пасть морскому дьяволу. На сей раз этой вашей драмой и тамплиерами не проймешь! В итоге, корабль можно оседлать спустя парочку первых миссий – впереди ждут огромные морские просторы с почти что сотней островов, а там, где заканчивается причал, начинаются приключения. Даже герой – для серии не характерный и не скованный какими-либо обязанностями, или, упаси господи, моральными принципами.

Человек за бортом

Эдвард Кэнзуэй – дед протагониста AC3 – беззаботный забулдыга, простоватый, хамоватый и бородатый. Он ищет не мести и справедливости, а наживы и веселья. В молодости он бегал за каждой юбкой, но поскольку в Уэльсе юбки

Ложь, три тысячи чертей на румбу!

Мифы о пиратах



Слово «пират» появилось в 25 столетий назад и синонимов у него масса – флибустьер, корсар, капер, буканир, приватиер. Непосредственно пиратство родилось одновременно с мореплаванием. В давние времена грань между моряками и корсарами была очень тонкой – большинство мореплавателей торговали там, где не чувствовали себя достаточно сильными, чтобы грабить и захватывать в плен. Около 200 лет назад пиратство исчезло и с тех пор обросло громадным количеством мифов.

1. Они плавали под «Звездой Рокеттом»

Во-первых, этот флаг не имел какой-то одной конкретной утвержденной концепции. На нем мог быть изображен как череп с костями, так и череп с песочными часами или просто рука с саблей. Во-вторых, пираты поднимали этот флаг весьма редко, предпочитая подходить к противнику под флагом какой-нибудь страны в зависимости от ситуации.

2. Пираты беспорочно бутили

Пиратский устав появился чуть ли не за два столетия до первого морского устава, и в нем было категорически запрещено пить и устраивать разборки на борту. Практически на всех кораблях действовал сухой закон, а масштабные попойки устраивались только после набегов на берег.

3. Корсары были грубыми кровожадными похитателями

Манеры простых членов каперской команды, возможно, не отличались особой изысканностью, но эти парни были далеко не глупы. А капитаны вообще были людьми начитанными и образованными – тупицы с таким полем деятельности долго в море не продержались бы.

4. Купаясь, они старались дразнить или отпугивать акулу

Билл Черный Хвост вряд ли отращивал себе хвост, чтобы получить стильный никнейм. Ведь на самом деле пираты давали друг другу псевдонимы, чтобы скрываться от закона.

5. Пираты были отъявленными преступниками

На самом деле все страны за небольшую плату выдавали капитанам кораблей лицензию каперов или приватиеров, позволяющую на законных основаниях грабить корабли вражеских стран. Причем, процент от добычи честно платился приватирами в государственную казну.

6. Буканиры постоянно дрались, драли и злились

Контракт о том, кто сколько получит, заключался еще на берегу. Всю добычу корсары делили на равные доли при помощи квартирмейстера. Больше всего – 10 долей – получал капитан, а меньше всего – персонал корабля, не принимавший участие в нападении. Плюс к этому, у пиратов была своя страховка в виде компенсации за ранение.

7. Пираты смеются «ха-ха-ха»

Возможно, это ломает тебе жизнь и все твои наивные детские мечты, но пираты смеются «ха-ха-ха» или «хе-хе-хе», а «ио-хо-хо» – это возглас английских моряков, когда нужно что-то сделать вместе. Как «раз, два, взяли!» у нас.

носят все жители, Эдвард отправился в Новый Свет. Не в поисках мести или справедливости, а ища наживы. Ему тошно, когда на море штиль, и тихие гавани – не его удел. Даже в ассасины он не то чтобы записался – просто грохнул одного из них, стильный костюмчик взял поносить, а там уже волей-неволей втянулся в известную борьбу двух могущественных организаций.

Тамплиеры не получают ни буя

Промысел ассасина копирует предыдущие части чуть более, чем полностью, не забыв захватить любимые грабли, чтобы всласть на них попрыгать. Снова хочется отправиться в гости к Дейви Джонсу, лишь бы не проходить очередное суперзадание, обязующее 10 минут неспешно брести позади персонажа, слушая пустой треп, чтобы наконец получить возможность всадить под ребра скрытый клинок. Стелс-миссии все такие же корявые, паркур по-прежнему держится на одной кнопке, позволяя Эдварду порхать по стенам, крышам и деревьям без малейшего намека на сложность. Хотя порой герой делает совсем не то, о чем его просили, – и это несмотря на то, что я играл на очень отзывчивой клавиатуре Armageddon Taranis – но даже она не смогла до конца компенсировать огрехи игры. Да и камера порой решает, что лучше всего показать тебе стену крупным планом, чем пропасть, которую ты как раз преодолеваешь. Драки с традиционно



Я пью до дна за тех кто в море

Самые культовые корсары

Слыша слово «пират» кто-то представляет себе манерного Джека-Воробья, кто-то негра с калашем, а кто-то худощавого очкарика, тянущего с торрента игру. Но на самом деле элита пиратов была немного другой.

Бартоломью Робертс

Черный Барт промышлял в Атлантике и Карибском море, а на его счету более 400 захваченных кораблей всего за три года. Несмотря на то, что Черный Барт собственноручно повесил на рее губернатора одного из захваченных городов, он ненавидел безжалостность, сквернословие, пьянку и невоспитанность. Кроме того Барт хорошо одевался, отличался превосходными манерами, всегда был чисто выбрит и не употреблял алкоголь. А еще имел идеальный почерк и любил музыку.



Эдвард Тич

Черная Борода стал одним из самых известных пиратов, хотя его боевые заслуги были не столь масштабными, как у коллег. Запоминался он тем, что ему нравилось вселять ужас в своих врагов одним только своим видом. Ходят слухи, что Черная Борода впитал себе в бороду подожженные фитили и в клубах дыма, как сатана из преисподней, врывался в ряды противника.

Френсис Дрейк

Несмотря на свою пиратскую славу, Френсис Дрейк сделал ряд открытий, за которые получил рыцарское звание. Именно Дрейк открыл пролив между островом Огненная Земля и Антарктидой. Он участвовал в разгроме испанской Непобедимой Армады в 1578 году и по мнению сценаристов *Uncharted*, является предком главного героя, Натана Дрейка.



Гарри Морган

Английский мореплаватель, вице-губернатор Ямайки сэр Генри Морган, по прозвищу «Жестокий» или «Пиратский адмирал», считался в свое время очень известным пиратом. Он один из авторов «Пиратского Кодекса», не только удачливый корсар, но и хитрый политик, а также талантливый военачальником. Именно с его помощью Англия смогла контролировать все Карибское море. Он умер на Ямайке в глубокой старости, причем похоронили его как дворянина, но вскоре кладбище с его могилой смыла волна.



глупыми врагами знакомо неторопливые, мутные и заковыристые. Так что причин задерживать на суше ради сюжетных миссий с навязанными условностями и атавизмами практически нет.

Бросив якорь

Окружающий мир проработан с усердием, усыпан деталями и заботливо убалован мелочами. Исторические персонажи имеются в достатке, но как всегда карикатурны — один только Черная Борода, как и положено, напоминает Бармалея с манерой общения Вааса. Впрочем, АС всегда могла позволить себе немного вольностей и интерпретаций. Да и вообще перед нами аттракцион, а не учебник по истории — хотя центральные города — Кингстон, Гавана и Нассау — сплошной кладезь историчности. Знай себе ходи, любуйся, вслушивайся, впитывай колорит. Чтобы твоя черная душа не заскучала, разнообразие локаций довели до апогея: руины древних цивилизаций, плантации, пещеры, джунгли. Не забудь посетить и другие достопримечательности, понырять на морское дно, попрятаться от акул, почитать письма в бутылках, вызволить из плена товарищей, поохотиться и даже потыкать в здорового кита гарпуном. Защитники животных из РЕТА очень порицали за наличие китобойных сегментов в игре, утверждая, что так обращаться с бедными животными не гуманно. Еще в АС4 можно прострелить человеку-врагу лицо сразу из двух пистолетов или проткнуть саблей во время абордажа, но РЕТА, похоже, это даже поддерживает.

Морской walk

Знатный кусок веселья — подбор персонала, которым будет укомплектована посудина. Эдвард единолично представляет отдел кадров, проводя собеседования в кабаках, где вербуются местные пьянчужки; подбирая посреди океана утопающих



и даже вынимая некоторых будущих матросов из петли непосредственно во время процесса повешенья. Корабль апгрейдится за счет редко встречаемых шуток, которые на рынке не купить, так что не рассчитывай за пару часов прокачать свою лодку до авианосца. Конечно, разработчики могли сделать продажу апгрейдов на той же верфи, но как же Ubi тогда будет продавать DLC, ускоряющие их получение? Беда в том, что корабль помощнее хочется оседлать как можно скорее, ведь открытое море полно неожиданностей. Тут может встретиться одинокая шуна, или конкуренты-пираты, а то вовсе твой баркас попадет под тайфун. Или, вероятно, ты начнешь штурмовать укрепленный форт или захочешь поудирать от преследователей в эдакой морской версии стэлс-миссий.

Добро пожаловать на борт

Просто вести судно по курсу – уже сам по себе приятный процесс. С рулением справится даже блондинка, но при этом не все так просто: ход корабля отлично ощущается, и кажется, что и в самом деле крутишь штурвал. Тем временем

мимо проплывают невиданной красоты просторы (даже на Xbox 360 и PS3!), умиротворяющие штиль и восхищающие в бурю, словно холсты Айвазовского. Однако настоящее зрелище приходит когда два корабля начинают кружить в танце, обмениваясь пушечными залпами. Управлять кораблем и одновременно громыхать со всех стволов удастся лихо и просто: хватает взгляда в нужную сторону – даешь залп, и фрегат противника утопает в огне, нутно коптит, а на его борту что-нибудь непременно шандарахает. Не менее приятно доводить дело до абордажа: здесь у набившего оскомину ассасин-кринга открывается второе дыхание, а ты лихо скачешь между бортами и колешь неприятелей. К тому же, захваченный корабль сгодится и на запчасти, но куда интереснее добавить его в свой флот.

Nazgul

Вердикт

Секрет успеха Assassin's Creed изначально лежал не в гениальной геймплейной формуле – она как раз настолько топорная, что при такой кривизне любой корабль пошел бы ко дну. Каждая часть серии захватывала своей атмосферой и духом времени, а вовсе не монотонным рубилом и притянутыми за уши механиками. Четвертая часть не избавилась от старых болячек, да и нет особого смысла играть в нее ради возможности очередной раз побыть ассасином, наказывающем подлых тамплиеров. Assassin's Creed 4: Black Flag сделает пирата даже из последнего салаги, и именно поэтому пропускать ее категорически нельзя. Даже если ты с детства мечтал стать космонавтом.



EA SPORTS **FIFA 14** FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Жанр: Football sim.

Разработчик:
EA Canada

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
6 ГБ на жестком диске

PC PS3 PS4 Xbox 360 Wii U



СКРЕСТИМ



Уже с десяток лет безуспешно, но с самурайским упрямством борется за звание главного футбольного симулятора японская команда Neo Evolution. Вокруг нас подслушана, что происходит в раздевалке азиатской спортсменки после 14-го матча проглотить оборотной FIFA, узнав имена многих и бравых, ценой продолжения ритуала «характера» людей, довершая тренировку.

— Ну что, доигрались, уроды? Разве этому можно научиться? Да чтоб вам до конца своих дней рисовать китайской палочкой! Одной! Полный бан ей, а не команде!

Вот ты, вставай, Менюхо Хировата! ВСТАВАЙ, говорю. Ты чего это так хитро прищурился? А по интерфейсу получи и распишись! На тебе! Да тебя даже если гантелей бить — хуже не станет, морда все такая же кривая и старая. Как вообще можно играть с таким интерфейсным меню? Это что дискотека 90-х? На дворе 2013 год как-никак. Имели б совесть. Или хотя бы у Бэкхама бы учились!

— Но, тренер, мы думаем, что можно лучше.

— МОЛЧАТЬ, молчать я сказал! Позорите меня на новом, дорожке стадионе. Для вас это должно служить новым движком, глотком свежего воздуха, так сказать. А что я вижу? Больше похоже на запах перегара утром 8 марта.

Международный женский день? Не вот же вы сидите... у нас же в Японии гейши... а вы сидите он?

— Да ПРИТОМ, что играете как БАБЫ! Только послушайте, как гордо звучит, «FOX ENGINE». Стыдно должно быть вам, бездари. Разработчики для вас старались, хотели вывести вас на новый уровень. А в итоге вывели только тех, кто купил игру!

Может, вышло это на Фукуюми?

— Теперь ты, Обормото Коряворуки! Покажи ладонь. Ага, суй пальцы в дверку. Ша будем равнять. Вот тебе, БОТ! Что, приятно? Вот так же людям нравится руки ломать, пытаясь тебя осилить. За столько лет можно уже что-то внятное придумать в управлении, а не людей мучить. Ты главное не расстраивайся, заживет рука. У тебя

их две, в конце концов. Вот у FIFA же срослось помалу, играть даже можно.

— Футбольно! И футбольно! Но разве боты знают, что такое «геймплей»?

— Я тебе сейчас другой эпитет найду на букву «Г», он больше тебе подойдет. Не команда, а сборище бракованных камикадзе! Я вас чему учил? Взаправдашности! Работе с мячом, поведению на поле, моральный дух в вас, опухах, поднимал! Вот на это FIFA не сподобилась! Нужно сказать доктору Валере, чтобы вам еще немного «Морального духа» уколол, тогда может будет с вас толк. Не зря же я вкладываю во все это безобразие 8 тысяч в год.

Но тренер, вы же говорили что...

— А ты еще и считать умеешь? Во какой умный. Может, тренер на эти деньги клубный транспорт купил, на котором ездит каждый день на работу, чтобы таких как вы бестолочей тренировать. Что не понятного? Никакой благодарности.

Графико Како! А ты че сидишь, красавица? Смотри на меня, СКАЗАЛ! Думаешь, немного подкрасили и уже принцесса? Тебя только на доску «Их разыскивает милиция», да и то тебя вряд ли искать захотят. Не спорю, выглядишь пучше, чем в прошлогоднем сезоне, но на фоне нового стадиона пучше бы тебя в аниме-стиле нарисовали!

— Но в корень буст-де-ланивание, что главное — красота, а то, что внутри — душа, механика игры.

— А что, в Памеле Андерсон нет души? Там их целых две, да и какая у вас механика может быть, ползаете по полю, как по аквариуму с тормозной жидкостью.

И что вы с новичками делаете? Почему не даете пополнять ряды?! Почему у нас столько лет



МЯЧИ



PES 2014

PRO EVOLUTION SOCCER™

Жанр:

Football sim

Разработчик:

Konami

Издатель:

Konami

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 512 МБ

8 ГБ на жестком диске



не решается проблема с лицензированием, где новые клубы, стадионы? Я вас СПРАШИВАЮ? Смотрите, у FIFA уже даже ФК «Шахтер» есть!

— Так вы и у нас есть лицензия Шахтера и вы же шахты ослали...

— А такие уважаемые клубы как Челси и многие другие вынуждены играть под другими паспортами, что вы на это скажите?

— Они непомогали! Это все из-за отсутствия лицензирования!

— Я вам сейчас покажу жесткую политику лицензирования! Работать нужно над собой, РАБОТАТЬ, а не ныть, обвиняя соперника. Вы же МУЖИКИ, черт вас возьми, по крайней мере, большинство из вас. Сломайте им ногу, отберите у судьи красные карточки. Вы это умеете, это вам не в футбол играть.

— Тренер, вы же не любите футбол, вы же не любите футбол!

— Отставить, о-о-о, здравствуй, Какофони Ушвяни, моя милая мелодия детства. Что за звуки, безобразие ты музыкальное ты издаешь во время игры? У тебя несварение желудка такое громкое? Да еще и унылое! Тобой на Востоке людей пытать можно.

Абыр

— Вы что себе все вздумали, позорите уважаемого тренера. Только посмотрите на команду FIFA. Там и графика, механика, лицензирование, и даже управление на высшем уровне. Чего только стоят смещения игроков на поле!

А погода куда у нас делась? И что она себе вздумала?

— Начит тренер, Вы же нам запретили думать.

— И правильно СДЕЛАЛ, что запретил! Решила уйти, да? Я ж тебя с вот таких вот лет быю. Каждый твой шрамик своими руками сделал. А она со мной так, НЕНАВИЖУ! Зачем вы мне на мою голову ДАЙТЕ, ЧТО-НИБУДЬ, сигарету.

Все достают сигареты.

— Так вы еще и курите! А ну пошли все вон, ВОН я сказал! И чтоб я вас здесь не видел. Судью мне позовите. Судьбу вашу решать буду.

Судья судья.

Здравствуйте, Прохор, чина, да!

— Да, да, здравствуйте. Проходите, проходите. Я знаю, я хотел вам сказать: вы очень хороший судья, вы замечательный, вы СОВРЕМЕННЫЙ судья, а это немаловажно сейчас, да.

ЧТО ВЫ КАКОФИ?



Футбольные истории

1. Всего игр на футбольную тематику у EA насчитывается больше 50, в то время как в Konami всего 20.

2. Футбольный клуб «Шахтер» является единственным украинским клубом в компьютерной игре. Донецкий клуб стал единственным представителем украинской Премьер-лиги в этой компьютерной игре.

3. Английская обложка «FIFA 14» осталась без игроков АПЛ. Дело в том, что вместе с Лионелем Месси, который является «международным» лицом на коробке, в Англии, как и во многих других странах, на обложку должен был быть помещен игрок местного чемпионата. И таким счастливичиком был Гарет Бейл. Но поскольку на момент релиза он уже не являлся игроком английского чемпионата, с ним не захотели расторгать контракт и искать кого-то другого.



Полчетырнадцатого

Факты о реальном футболе

1. На закате своей карьеры знаменитый советский футболист Александр Заваров выступал за французский клуб «Нанси». В команде за ним закрепилось прозвище «blette» (в переводе с французского – «свекла»), так как Заваров часто произносил это слово при своих или чужих ошибках на футбольном поле.
2. Прыжки сборной Гондураса по футболу за сборной СССР в матче плей-офф Кубка конфедераций мира по футболу стало непосредственным поводом шестидневной войны между этими странами в 1969 году.
3. В 1992 году проходил футбольный матч между командами правительства России и правительства Москвы. Незадолго до перерыва вратарь первой команды получил травму, и в раздевалке Ельцину предложили поставить на ворота Владимира Маслаченко, знаменитого вратаря сборной СССР и футбольного комментатора. Однако Маслаченко отказался, сославшись на то, что он не входит в правительство. Ельцин тут же назначил его первым заместителем министра спорта, приказав Гайдари подготовить соответствующий указ. Маслаченко отстоял второй тайм на ноль, но от должности впоследствии отказался.
4. В 1999 году итальянский футбольный клуб «Фиорентина» продавал в своих фирменных магазинах банки с воздухом. В коллекцию входили «Дух трибун», «Эссенция победы» и «Атмосфера раздевалки».
6. Самым возрастным футболистом английской Премьер-лиги был Джон Барридж. В 1955 г. он играл в составе Манчестер Сити в 43 года и 5 месяцев. За свою долгую карьеру он играл в 26 различных клубах.
7. Бразильский футболист Джоване Элбер, будучи игроком «Штутгарта», однажды получил в первом тайме желтую карточку за разговоры с судьей. На второй тайм он вышел, демонстративно заклеив рот красным скотчем.



– Что я хотел? У нас же команда!

год – вот это недопустимо

– Да, я знаю, PES.

– 5 тысяч.

– Да, это полный PES! И у нас сейчас не очень хорошее положение.

– 5?

– Да, вы проигрываете.

– Да, 5 тысяч УБЛЕЙ.

– Да, мы проигрываем. Может нам удастся договориться и вернуть на поле удаленные режимы игры?

– Да за такие деньги мы PES 15 сделаем!

– Лучшие хакари себе сделайте. Пока фанаты не помогли.

– А зрителям я память отключу что ли?

– Как говорится, кто к нам с мячом придет!

– Может я вам смогу предложить, как бы это сказать анги. ЕНЬГИ! 1000 ублей.

– Скоро приходить перестанут.

– Что вы себе позволяете? Я ЧЕСТНЫЙ СУДЬЯ! Это недопустимо.

Грениер начинает тихо плакать, вспоминая, что его кузен предлагал вполне неплохое место уборщиком в суши-баре.

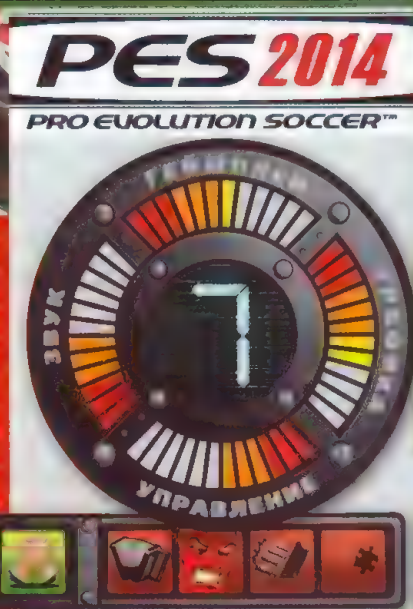
– Продавать FIFA за 1199 рублей каждый

Роман [Sirius] Литвынчук



Вердикт

Конкуренция PES и FIFA всегда напоминала грызню альфа-самцов. Но в этот раз ничего подобного – у нас есть бескомпромиссный канадский мячо-мен и слегка отстающий в развитии, полуслепой, сгорбленный, картавый азиат, над которым смеются трибуны. Так что любители виртуального пинания шаров без сомнения выберут FIFA 14, которая по традиции лучше чем FIFA 13, но хуже, чем FIFA 15. Ну а дальше, как в песне – «люди не любят чужих неудач, зато мяч – фанат».



NEED SPEED FOR RIVALS





ИЗВЫЖИТИ



YALBA

NINJA GAIDEN 2

SHINJI YAMADA!







ШПИЛЬ!

BATTLEFIELD 4





ШПЫЛЬ!

ASSASSIN'S
— CREED IV —
BLACK FLAG

ТАМБОВСКИЙ ВОЛК

ТЕБЕ ТОВАРИЩ СЛЕДОВАТЕЛЬ

Жанр: Адавенчура

Разработчик:
Telltale GamesИздатель:
Telltale Games**Системные требования:**

Процессор: Dual Core 2.0

ГГц

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: 512 МБ

2 ГБ на жестком диске

В детстве многим из нас хотелось верить в сказки, волшебство, розовых единорогов и честных политиков. Было приятно осознавать, что однажды сова принесет тебе письмо из Хогвардса, с той стороны в дверь шкафа постучатся гости из Нарнии или на крайняк тебя примут в ученики джедаев – то есть что-то волшебное навсегда изменит твою жизнь. Но с годами суровая действительность выбивает из тебя всю эту волшебную дурь и с криком «Иди работать!» бросает на рельсы повседневности. The Wolf Among Us – это нечто среднее между детской верой в чудеса и жестокой реальностью. Здесь сказочные персонажи действительно существуют, но живут они в современном городе, насквозь прогнившем от людских пороков.

Волчанка, сэр!

The Wolf Among Us, как и предыдущее творение Telltale Games про ходячих любителей маринованных извилин под кровавым соусом, основан на комиксах. На этот раз вдохновение черпалось из серии Fables от Vertigo от DC Comics. В темном-темном царств... тьфу ты, Нью-Йорке живут-поживают и добра наживают сказочные персонажи. Дабы скрыть свой необычный внешний вид (разгуливать по городу в облике огромной жабы – самый эффективный способ оказаться на операционном столе в какой-нибудь секретной лаборатории правительства), те просят местную ведьму наложить на них мощные чары. Но процедура эта дорогостоящая и хватает ее ненадолго. Вот и приходится «сказкам» выживать, как умеют. Белоснежка подалась в секретарши, дровосек людей грабит, а принцессы работают ночными бабочками. Нам же отведена роль Большого Серого Волка. Да-да, того самого, который баловался поеданием бабушек и терроризированием трех поросят. Теперь волчара остепенился и стал местным шерифом. Его работа – наблюдать за тем, чтобы все «сказки» жили мирно и умерли в один день... хотя нет, желательно все же обойтись без смертей.

Город штрихов

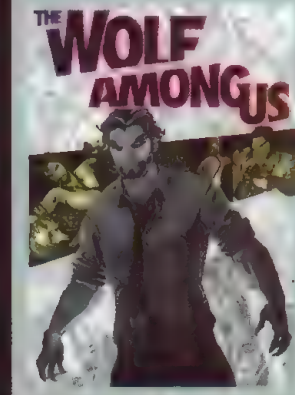
Перед нами скорее интерактивная новелла, нежели игра в привычном понимании этого слова. Клацать на кнопки здесь приходится не очень часто, в основном при диалогах и QTE-сценках,



которые, к слову, выполнены великолепно – прогресс со времен The Walking Dead заметен даже подбитым глазом со зрением -20. Такое чувство, словно ты попал в оживший комикс, и кто-то за кадром периодически перелистывает его страницы. Это ощущение усиливается втрое благодаря замечательному рисованному стилю в духе оригинала. Добавь сюда еще пронизывающую до костей атмосферу нуар-детектива, и тебе уже будет, мягко говоря, наплевать, что геймплея как такового тут нет – от экрана за уши не оттащишь.

Фирменная фишка Telltale'овских адевенчур – сложный моральный выбор и его последствия – входит и в стандартный комплект The Wolf Among Us, вот только почему-то создается стойкое ощущение, что наш выбор практически ни на что не влияет. Словно пути разные, а исход один и тот же. Хотя на счет этого пока еще рано судить – перед нами всего лишь первый эпизод, и единственное, чем он по-настоящему расстраивает, так это небольшой продолжительностью.

Prince

**Вердикт**

Получилась невероятно увлекательная сказка для взрослых. Детективная история радует неожиданными поворотами и колоритными персонажами, при этом от сеттинга веет свежестью альпийских лугов, а не протухшей зомбятиной. Тремя словами – пилотный эпизод удался. Ждем следующих серий, подвывая волком на луну от нетерпения.



NEED SPEED FOR RIVALS

Жанр: Гонки

Разработчик:
Ghost Games

Издатель:
Electronic Arts

Самостоятельно или
вместе с друзьями
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
ОЗУ: 1 Гб
Возраст: 16+
Сайт: www.needforspeed.com



ЗАСРАНЦЫ ПРОТИВ ГАИ

Снова осень, снова Need for Speed. Уже двадцатый по счету, между прочим, так что впору открыть шампанское и как следует отпраздновать юбилей. На отмечае-ние этого знаменательного события прибыл знакомый контингент: стритрейсе-ры и полицейские. Обе стороны непрерывно косятся друг на друга, скалят зубы и отпускают в адрес заклятых противников обидные колкости. Здесь нет правых и виноватых, есть лишь дорога и несколько сотен лошадиных сил, припрятанных под капотом блестящих спорткаров. Погнались!

Нарушаем!

Противостояние копов и уличных гончи-ков — бессмертная, покрытая мхом и многове-ковой пылью тема, которая во вселенной NFS приравнивается к извечной войне бобра с коз-лом. Каждая сторона свято верит в свою пра-воту и придумывает разной степени бредовости оправдания своим действиям и поступкам. Но в Rivals градус абсурда достигает просто-таки пикового значения. «Они были нашими сопер-

никами, теперь они наши враги», — говорит за-кадровый голос с таким наигранным пафосом, что обед так и просится наружу, захватив при этом и завтрак заодно. В своих предыдущих проектах Criterion всегда держалась подальше от малейших намеков на сюжет, и теперь ясно почему — все, что не касается железных лоша-дей, — явно не их конек. Кстати, пусть тебя не смущает надпись «Ghost Games» в графе разра-ботчика — это студия, сформированная как раз из бывших «критерионцев», подаривших нам Hot Pursuit и последний Most Wanted.

Дорожно-транспортное сумасшествие

Как и в Hot Pursuit образца 2010 года, карь-ера в Rivals аккуратно распиlena на две симме-тричные части. Хочешь полихачить и утереть нос другим водителям в уличных гонках — тебе прямая дорога в стритрейсеры. Желаешь обломать кайф нарушителям правопорядка и заодно превратить их красивые блестящие машинки в груды покоре-женного металла — натягивай полицейскую фу-ражку и вперед за орденами.

Очень приятным нововведением стала заме-на привычного набора гонок и погонь на списки заданий (они же SpeedList). Тут помимо побед в различных соревнованиях от нас часто требуют набрать определенное количество очков, пройти в дрифте указанное расстояние, пробыть в воз-духе столько-то секунд и т.д. Причем список этих самых заданий тебе дают выбрать самостоятельно — бери тот, который на тебя смотрит.

250 км/ч против 0

Мир в Rivals заметно отличается от Фейрхэвен-Сити из прошлогод-него Most Wanted, который был структурно поделен на квадраты, из-за чего часто приходилось входить в повороты под углом 90 градусов. Редвью больше похож на Сикрест из Hot Pursuit с его открытыми дорогами и длинными широкими поворотами — просто идеальное местечко для гонок и погонь на запредельных скоростях.





Возвращение гарцующего жеребца

После многих лет отсутствия в серию наконец-то вернулись итальянские красотки марки Ferrari. В Need for Speed последний раз можно было покататься на этих авто аж в 2002 году в NFS: Hot Pursuit 2. Правда, небольшое возвращение марки также можно было наблюдать в эксклюзивном для Xbox 360 дополнении к Need for Speed: Shift в 2009-ом. В Rivals дадут оседлать FF 1212, 458 Italia, 458 Spider, F12 Berlinetta, Enzo и 599GTO.

Осторожнее на поворотах

В Rivals впервые в серии разработчики стерли ластиком и вырубили топором надоедливую грань между одиночной кампанией и мультиплеером. По городу, помимо гонщиков с искусственными мозгами, также колятся самые что ни на есть настоящие игроки, сидящие по ту сторону мониторов. К любому из них можно подъехать, бросить перчатку в лицо и вызвать на дуэль либо же попытаться арестовать, если ты играешь за копа. Более того, можно просто в наглую вклинуться в уже начатую гонку и в последний момент повлиять на ее исход.

Такого азарта в гоночных играх я уже давно не испытывал. К примеру, играя за стритрейсера и выполняя разного рода трюки, ты постепенно повышаешь множитель очков, и вскоре перед тобой встает выбор: отправиться в убежище и положить заработанное в банк, либо же еще немного полихачить и сорвать куш. В случае ареста все накопленное сгорает, в результате чего жители соседних квартир рискуют узнать, что ты думаешь о ментах и их матерях.

Да ты гонишь!

Очки (Speed Points) в Rivals служат игровой валютой, которую так приятно тратить на улучшение тачки и различные визуальные украшения. Под украшениями я имею в виду покраску и наклейки, ведь никаких обвесов и неоновых подсветок тут нет и в помине. При желании можно разве что номерной знак отредактировать, написав на нем, к примеру, ругательства, которые будут передавать «привет» лузерам, едущим прямо за тобой. Ну, разве не прелесть?

Основная наличность уходит на приобретение новых авто, повышение характеристик и покупку электронных примочек, хорошо знакомых всем, кто играл в Hot Pursuit 2010. Это шипы, глушители, ЭМИ и прочие радости жизни, которыми можно довести соперника до белого каления.

Хотя рвать волосы под мышками и громко генерировать оскорбительные эпитеты могут заставить и тебя. Наряду со старенькими примочками появились и новые: оглушающая мина и ударная волна, отбрасывающая всех нахалов, решивших нарушить твоё личное пространство.

И роскошь, и средство передвижения

В ожидании нект-гена красotka Rivals много времени провела перед зеркалом, поправляя текстурки и расчесывая свои шикарные спецэффекты. Результат оказался вполне ожидаемым — игра выглядит сногшибательно. Вот она — сила косметики под названием Frostbite 3. Капли дождя стекают по заднему стеклу автомобиля, когда он мчится по лесной дороге, взметая вверх опавшие листья, а где-то в небе пролетает шумный аэроплан... Если бы глаза умели хлопать, то в этот момент послышались бы громкие овации.

Жажда корысти

Но без ковша дегтя в бочке с мармеладом не обошлось. Ghost Games не удалось как следует оптимизировать всю эту красоту даже под консоли нового поколения, и, дабы скрыть падение частоты кадров, парни приняли решение залочить игру под 30 fps. И ладно бы приставки, но страдать почему-то пришлось и PC-геймерам. Играть в такую красивую и динамичную игру с ограничением кадров в 30 fps равносильно езде на Ferrari по московским пробкам. Этот технический нюанс не на шутку подпортил общее впечатление от игры.

Prince

Вердикт

Несмотря на ряд технических недоработок, перед нами красивая и очень увлекательная аркадная гонка, в которой собрано почти все самое вкусное из предыдущих игр серии. Получился такой себе Hot Pursuit с открытым миром и уклоном в онлайн-составляющую. И это правильно, ведь ничто не сравнится с восторгом победы над реальным противником. Жажда утоляется на ура.





Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
TT Games

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment

Системные требования:

Процессор:
AMD Athlon 64 X2 EE 3800+,
Intel Pentium Dual Core E2180
Видео: NVIDIA GeForce 7600
GS, ATI Radeon X1950 Pro
На жестком диске: 7 ГБ
ОЗУ: 2 ГБ



Серийный маньяк

24 сентября стартовал сериал «Агенты Ш.И.Т.» по Марвеловской вселенной. Дебютный эпизод собрал у экранов более 12 миллионов зрителей. К нему приложил руку великий Джосс Уэдон, создатель «Баффи», «Светлячка» и «Мстителей». Marvel собирается запустить вдогонку еще 4 сериала, в том числе и про Сворвиголову.



ЛЕГОНДАРНОЕ СРАЖЕНИЕ

После сочной презентации геймплея на Eurogamer Expo 2013 все с нетерпением ждали выхода Lego Marvel Super Heroes. И она не разочаровала ни своих ярких поклонников, ни скептиков, которым особо и придаться не к чему. А чему же тут удивляться, ведь все знают, что в LEGO всегда все «складывается».



LEGOlize it

Сюжет воистину достоин внимания, так как он создан совместно с Marvel. События, как и ожидалось, развиваются в Нью-Йорке, точнее в его леговерсии, где Нику Фьюри приходится созвать тучу марвеловских героев, дабы спасти вселенную от Рокового Луча Рока, который медленно, но уверенно строит доктор Дум. Ну, а по дороге к победе над вселенским злом, как обычно это бывает в комиксах, геймерам удастся вволю помахать лего-оружием и поломать голову, чтобы справиться с разными дополнительными заданиями, что никак не огорчает.

**Как здорово, что все мы здесь
сегодня собрались!**

В этот раз душе есть где разгуляться, ведь в Lego Marvel Super Heroes можно поиграть не только за известных экранизированных персонажей, но и за мультяшных и даже тех, кто остался пылиться на книжных полках. TT Games разошлись не на шутку и собрали бо-



лее сотни отборных представителей комиксов Marvel, включая злодеев. По традиции, их можно менять непосредственно во время игры.

Что у нас новенького?

Геймеры как всегда смогут поиграть, как в далеком детстве в конструктор — «тихо сам с собою», либо шумной командой — «с весельем и задоринкой»! Очки насчитываются по старому принципу: разрушил/построил — заработал. Игрушка весьма непривередливая и готова запускаться даже на самом ржавом железе, но основным требованием игры остается наличие определенного количества извилин в черепной коробке игрока. Опять изрядно приправили разнокалиберным юмором, так что после прохождения можно козырнуть перед дамой сердца не только ловкостью рук да интеллектом, но и удачно пошутить о погоде, а если она еще и воображаемая, то на всем белом свете тебе не будет равных.

Дарья Бережнева

Вердикт

Разработчики как всегда верны своим идеалам. Они не разочаровали своих поклонников, создав отличную игру в выдержанном стиле LEGO, приукрасив все огромным количеством персонажей и маленькой зелененькой психованной изюминкой.



КАВАЙ, КАВАЙ, КОГО ХОЧЕШЬ ПОРУБАЙ

«Ниндзя крошит катаной зомби» — этого концепта уже достаточно, чтобы осчастливить любого геймера. Но создатели Yaiba простых путей не ищут, поэтому вдобавок к рубке мертвецов Ninja Gaiden Z обзавелась комиксовой стилистикой и самураем-терминатором с замашками Оптимуса Прайма в главной роли. «Гулять так гулять!» — заявили разработчики. «Оргазм так оргазм!» — подумали геймеры.

YAIIBA NINJA GAIDEN Z

Жанр: hack'n'slash

Разработчик:

Team Ninja, Spark Unlimited,
Comcept

Издатель:

Тесто Коеи

Дата выхода:

28 февраля 2014



Катанизатор

Ninja Gaiden бодро машет катаной уже, минуточку, четверть столетия. Впервые бравый двумерных ниндзя Рю Хаябуса заскакал по платформам на аркадных игровых автоматах еще в 1988-м, но настоящая слава пришла к нему с шестнадцатилетием и новой самостоятельной жизнью на Xbox 360. В 2004-м об этой приставке мечтали все, потому что она позволяла стать настоящим ниндзя, рубить бошки, крошить гротескных чудищ и проливать галлитры кровищи. Разумеется, красиво отрендеренный Рю расчленил толпы врагов самым брутальным образом исключительно из самых лучших побуждений, чем мигом полюбили простому геймерскому народу и подвергся гонениям властей. Несколько стран даже объявили кровожадного японца персоной нон-грата, и издателю пришлось совершить несколько хирургических вмешательств в самые кровожадные сцены обновленного Ninja Gaiden, чтобы уберечь его от европейского концлагеря «Список медиа, опасных для молодежи». Как бы там ни было, Хаябуса сокрушал возрастные рейтинги и держался молодцом ровно до тех пор, пока третья часть его похождения не села в лужу с таким всплеском, что горемычную Японию, вероятно, накрыло очередным цунами. Судачили, что Рю растерял всю прыть и больше не вызовет прежнего восторга. Но ради спасения серии разработчики пошли на самый крайний шаг — сошли с ума.

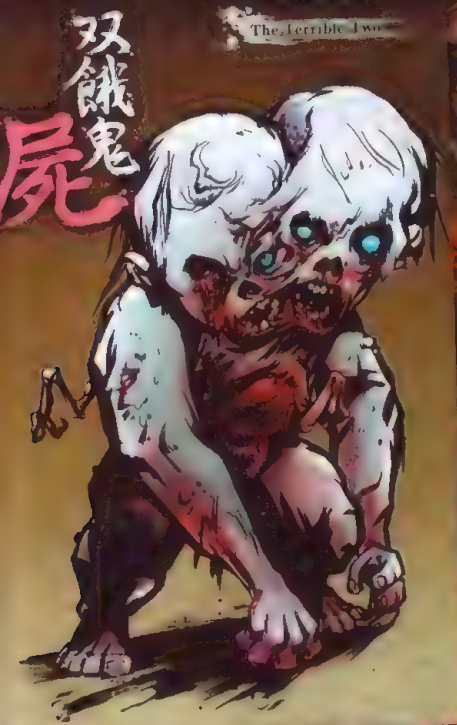
Возруби ближнего своего

Yaiba: Ninja Gaiden Z — это не сиквел, а скорее вбоеквел. Сами игроделы называют проект отдельно стоящим, обещая кардинально новые геймплейные идеалы. Об этом свидетельствует логотип: «Ninja Gaiden» дописано мелким шрифтом, чтобы подогреть интерес к новинке на славе главной серии, а «Z» намекает, что основным сырьем для порубки будут служить зомби. А 90% лого занимает слово Yaiba — имя злейшего врага Рю Хаябуса. Все верно, пока неизменный герой серии будет думать в санатории над своим поведением, томившийся в тени психопат Яйба Камикадзе обрушит на комиксовых зомби всю свою злобу. Разумеется, с тройным энтузиазмом и твоей помощью.

Подогревать запал главного героя будет месть: как-никак ему нужно расквитаться с Рю за то, что тот Яйбу убил, разрубив надвое его меч, тело, глаз и вдобавок отсек руку. Но прежде чем идти на Хаябусу джихадом, придется побороть зомби-апокалипсис где-то в России, покрошив его участников в мелкий салат. Это плата некой зловещей корпорации за воскрешение и парочку сувениров взамен утерянным конечностям: кибернетическую руку и искусственный глаз, который красен, как и долг платежом.

Буси до, а зомби — после

Тело главного, теперь уже, героя улучшили, но характер у него остался скверный — Яйба, последний из клана Камикадзе, известен в пер-



Вся правда о ниндзя

Верь нам, а не этим лживым играм!



Кейджи Инафуне

вую очередь тем, что стал этим последним, вырезав свой клан после обвинения в трусости. Хороших манер с тех пор у него не прибавилось: грубит начальству, хамит коллегам, не забывая с завидной периодичностью и вычурностью покрыть Хаябусу трехэтажным. В общем, по злобности, агрессивности, любви к глупым шуточкам он даст фору даже Дедпулу, так что на фоне засилия правильных, словно монашка, персонажей, мерзопакостный протагонист мигом притягивает.

Фигурное катание

Поскольку вся душевная драма Яйбы сведена к трудности выбора между обидным ругательством и оскорбительным ругательством, борьбе с зомби он посвящает себя с максимальной самоотдачей. Весь экшн будет строиться на нехитром чередовании двух кнопок — одна отвечает за выписывание brutальных окружностей катаной, другая — за фертеля роборукой. Простота управления абсолютно не мешает Яйбе выглядеть в бою бешеной каруселью, перемалывающей десятки живых мертвецов. Он

Согласно легендам, ниндзя были отважными, тренированными людьми, еще с детства прошедшими подготовку в невероятно сложном искусстве ниндзюцу. Их называли «Демоны ночи» и они наводили ужас на самураев и князей — в средневековье они были за Агента 47 и мирных жителей не трогали.

Ниндзя никогда не использовали черный обтягивающий костюм, популярный в фильмах и романах. Ночные костюмы «демонов ночи» имели красновато-коричневые, пепельные, желтовато-коричневые или темно-серые оттенки. С такой раскраской проще полностью слиться с ночной мглой, в то время как абсолютно черный костюм резко выделяется.

Убийство не было основным профилем ниндзя. Их призвание — шпионаж и диверсии. Ниндзя должен был прежде всего добывать нужную информацию, а также владеть любым предметом, как оружием, обороняться от любого оружия в том числе и голыми руками, внезапно появляться и незаметно скрываться, знать местную медицину, траволечение и иглоукалывание. Они искусно маскировались под торговцев, акробатов или крестьян. Ниндзя могли долго находиться под водой, дыша через соломинку, лазать по скалам, ориентироваться на местности, лучше видели в темноте, обладали тонким обонянием и даже открывали пиво глазом.

История с географией



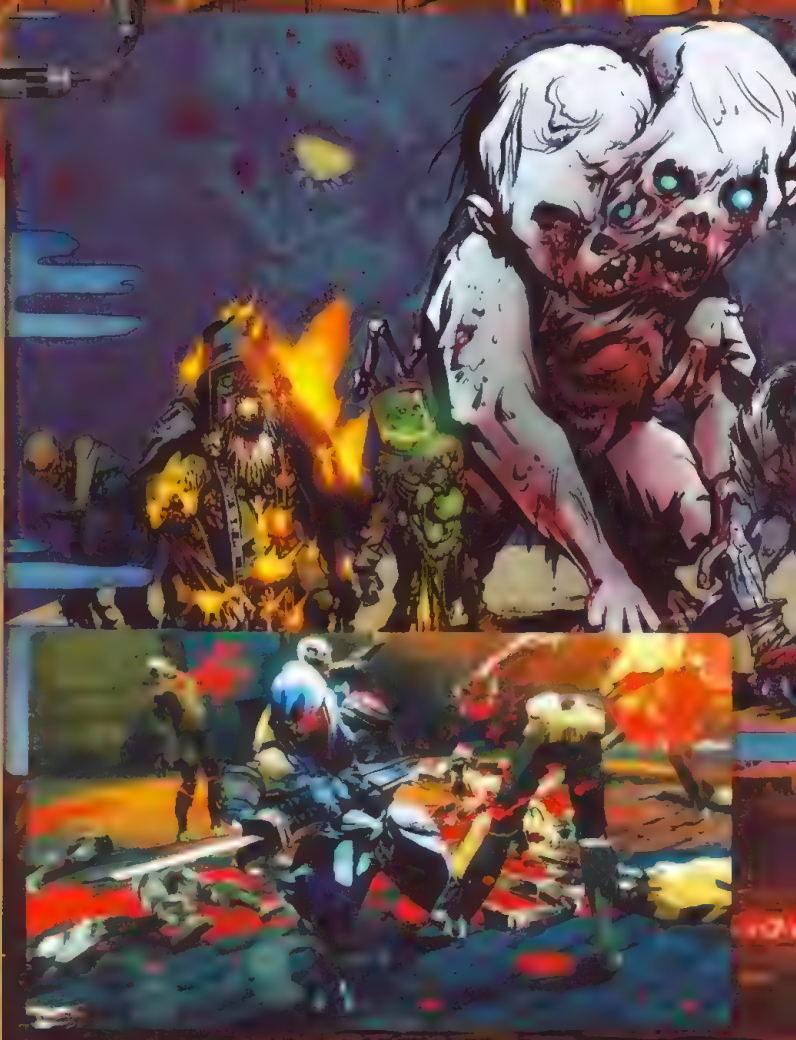
К выходу игры в сети появится цифровой комикс американского издательства Dark Horse, которое подарило человечеству небезызвестные графические новеллы «Город грехов», «300», «AVP» и «Хэллбой». Интересно, почему разработчики не подписали какое-нибудь японское издательство на выпуск манги – они же там все на ней помешаны!

хватает их за горло, повко добивает упавших, проламывая люткой череп, и вообще порхает по уровням, отчекривая врагам конечности. Судя по роликам, как минимум десяток зрелищных приемов в игре уже имеется, и, понятное дело, самые сочные способы шинковки разработчики приберегли на потом. Ну а пока что можно попускать слюни на зрелищность, обеспеченную третьим Unreal Engine.

Кровавый кавай

Стилизация под комикс оказалась в этом винегрете идей на удивление к месту. Фехтование сопровождается красочными полетами джибсов по невообразимым траекториям и цистернами красной краски чуть ли не после каждого удара катаной по разлагающейся вражьей плоти. Войдя в раж, Яйба сможет активировать режим «Кровавый угар», позволяющий накромсать врагов вокруг за секунду. Ожидать меньшего от психованного ниндзя, имя которого на японском значит «лезвие меча», было бы глупо.

Но вовсе не глупо надеяться, что абсолютно безумную идею про бешеную рубку катаной разработчики реализуют в лучшем виде. Они крепко усвоили урок провального Ninja Gaiden 3 и нашли способ наконец-то запустить восторженные челюсти геймеров в стратосферу. Даже тех, на кого прежде при слове «ниндзя» нападала страшная зевота.



Главный по рубке

Видя, что NG3 идет ко дну, Тесто решили не благословлять серию на традиционный японский способ смыывания позора – сеппуку. Наоборот, они позвали на помощь Кейджи Инафуне, супергероя японского игропрома. По понятным причинам, он не так широко известен широким массам, как, например, Хидео Кодзима, но в его послужном списке столько шедевров, что просто глядя на его фотку, хочется встать и козырнуть. Кейджи начинал дизайнером тех самых античных Duck Tales, занимался графдизайном Street Fighter и продюсировал Resident Evil. А еще именно он создал Mega Man, Onimusha и Dead Rising. Похоже, концепция Yaiba: Ninja Gaiden Z родилась, когда он решил собрать три своих шедевра воедино.

Вообще, Инафуне с большим уважением относится к серии Ninja Gaiden, поскольку проект в свое время восхитил его как игрока и вдохновил на создание Onimusha. Так что стиль cell-shading – ожившего комикса – для похождения Яйбы был выбран не из-за любви к брутальным аниме, а чтобы почтить пиксельную графику самых первых игр серии. Еще одна дань Инафуне античности – введение в Yaiba простенького платформинга между битвами. Но несмотря на любовь к прошлому, механика создается с чистого листа.

Восторг-Запад

Разработчики хотят соорудить что-нибудь новое для новой аудитории, которая прежде всего хочет рубить зомби катаной, а не закапываться в интриги кланов ниндзя. Чтобы наверняка получился угарный экшн, Кейджи Инафуне пригнал гастарбайтеров в помощь Team Ninja. Свежая кровь – студия Spark, основанная разработчиками ранних Medal of Honor, и Comcept, личная студия Инафуне.

Целых три команды точно смогут сделать все правильно, ведь в Ninja Gaiden Z сочетаются сразу две культуры. Инафуне утверждает, что, например, ниндзя в западных играх – это



Сперва Яйба выглядел так



не настоящие ниндзя. Ведь на самом деле они никогда не носили черную обтягивающую одежду; в их гардеробе было примерно то, что надето на Яйбу – мешковатое одеяние с калюшоном. А японцам, в свою очередь, невдомек, как сделать правильного зомби, так что мертвячиной на проекте занимаются американцы Spark. Недавний провал их Lost Planet 3 ничуть не смущает Инафуне: во-первых, он контролирует все процессы разработки лично, а во-вторых, как раз такую студию он и искал в помощники – пускай и не гуру, но готовую учиться.

Сегодня в нашем морге

Что получается в результате дружбы народов – видно по обилию зомби, способных одним своим видом довести до завистливой икоты даже папку всех ходячих мертвецов –



Джона Ромеро. Среди неупокоенных присутствуют: зомби-боксер по имени Всеслав Дегтярев, наполовину разложившиеся солдаты в костюмах химзащиты, гигантские двуглавые младенцы-зомби и даже зомби-православный священник. Казалось бы, когда тебя разрубили пополам и вернули к жизни в виде киборга, тебя уже особо ничем не испугаешь – но на этот случай разработчики предусмотрели ходячих мертвецов, которые будут жутко вонять. Поскольку Яйба вряд ли сможет одолжить им дезодорант, продержаться в такой компании больше нескольких секунд будет весьма проблематично.

Олег Орлов



電極屍

НАШ ПРОГНОЗ
11/12

Ninja Gaiden 2 уже сейчас можно диагностировать как одноклеточный hack'n/slash с плещущими в экран фонтанами крови, генитальным юмором и грушей толпой мертвецов, умоляющих отделить от них катаной несколько конечностей. Если у кого-то есть хоть малейшие сомнения, что проект станет хвизтоссенцией безумия, напоминаем: в игре будет зомби-поп. Может, какой-нибудь патриарх из это и предаст разработчиков анафеме, но только не геймеры, любящие сочно помахать самурайской сабелькой. Ну а самое приятное – сделать это можно будет и на ПК – впервые в истории серии.

НОЧИЛОВО

DYING LIGHT

Жанр:
First Person Action

Разработчик:
Techland

Издатель:
Warner Bros

Дата выхода:
2014 г.



Паркур – днем, ужасы – ночью, город весело горит, взрывается, а зомбиами жизнерадостно достигают свои заветы. Мы поиграли в Dying Light и пообщались с разработчиками, чтобы узнать страшную тайну: пятками человек сверкает, когда в них уходит душа. Пора записываться в тренажерку на беговую дорожку – вот только поделимся с тобой впечатлениями от ожидаемого зомби-экшена – и сразу. Ну, в крайнем случае с гимназельника!



Всем смертям назло

Сегодня уже совсем не важно, что когда-то Techland приложили немало усилий для создания образа «польского шутера», эдакой разновидности игр, скачав которую бесплатно с торрентов, чувствуешь, что заплатил слишком много. Спустя десяток мелких ширпотребов, поляки все-таки словили волну: Call of Juarez был неплох, а Dead Island – убийственно хорош. Половина игроков на него плевалась, но зато для другой половины проект про вооруженную электро-пило-веслами четверку в мертвый сезон на райском острове оказался откровением. Новый проект Techland решил не уходить от успешной формулы, а убежать от нее, скача по заборам и крышам. Так что Dying Light – это Dead Island, только Mirror's Edge.



Надгробная тоска

Город Харрам, по заверениям разработчиков, находится где-то в Европе, но выглядит чересчур по-южноамерикански, от названия так и тянет исламом, а все аборигены говорят с едва уловимым британским акцентом. В какое же полушарие занесло героев игры? В правое. Точнее координаты сказать трудно, но в правом полушарии, отвечающем за творчество, у концептщика игры точно скопилась куча-мала разных популярных клише. Впрочем, не суть важно, в какой части света расположен город, — главное, что 99% жителей праздно шатаются по улицам, желая узнать, насколько хорош ты на вкус, самым прямолинейным способом. Разработчики усердно убеждают, что вообще-то это никакие не зомби, а самые настоящие Зараженные. Как ни называй, они с веселым урчанием готовы бегать за тобой до тех пор, пока при помощи мощного удара по темечку ты не умертвишь мертвяка насмерть. Опять зараза получила локальное распространение: остальной мир в безопасности, так что военные то и дело сбрасывают над Харрамом ящики с гуманитаркой, до которой еще предстоит добежать. Игроков на карте может быть несколько, а за каждый ящик идет нешуточная борьба, и работает цыганский принцип «кто раньше встал — тот красивее всех оделся». Почему военные не частят с бандерольками и не хотят пригнать пару вертушек для эвакуации выживших — игроделы старательно умалчивают. Но паре сотен выживших грех жаловаться — скорее стоит сказать спасибо, что обошлось без дезинфекции Харрама ковровым бомбометанием.

После смерти мы все земляки

Стараясь всячески избежать почетной должности депикатеса в меню сбрендивших односельчан, оставшиеся в живых люди тусуются группами в забаррикадированных убежищах. Декор — апокалиптическое некуда: импровизиро-

ванные повушки, колючая проволока и другие наспех сооруженные виды партизанских фортификаций для сдерживания проголодавшихся соседей. Увы, еда и медикаменты в убежищах почему-то сами по себе не растут, поэтому добыванием необходимого тебе и предстоит заняться. А заодно то повушки расставить, а то и рубильник дернуть — чтоб два раза не вставать. Разработчики обещают около 10-12 часов разнообразных миссий, но сюжет при этом держится в строжайшей тайне. Нам удалось вывести, что главный герой не прочь побыть мальчиком на побегушках из внезапного приступа альтруизма по отношению к собственной заднице: он заражен, и чтобы не пополнить ряды бродячих мертвецов, необходимо менять услуги на лекарство. Побить по ту сторону баррикад очень хочется, но пока известно, что стать зомби смогут только оформившие предзаказ.

По ГОСТу к погосту

Бродячий морг укомплектован не только шатающимися каннибалами, но и разного рода суперзомби: кто всегда рад плюнуть тебе в душу, чтобы попутно разьело все остальное, а кто — просто огромный инфицированный амбал, предпочитающий сделать из тебя лепешку для облегчения пищеварения. Особенных зараженных обещают под два десятка разновидностей, и каждый обрадует до посинения. Впрочем, зомби — не единственные, кого стоит бояться: бандиты, мародеры и другие игроки очень чувствуют, что тебе нужно содержимое ящика, который они нашли, но если ты сделаешь еще пару шагов ближе — станешь на несколько ударов арматурой мертвее. Надежда перестрелять негодяев из пулемета, а потом поискать нужное в их карманах — умирает последней. Потом немного полежав, встает, идет нетвердой походкой в поисках жертвы, получает топором по голове и вновь умирает. Огнестрельное оружие — дефицитнее, а патроны к нему будут на вес золота.

3 совета на случай зомби-апокалипсиса

1. Зомби можно убить только точным выстрелом в голову. Поэтому купи себе шлем заранее.
2. Будь проще, и к тебе по-тянутся.
3. Сохраняй оптимизм! Считай, что зомби — наполовину живой.



Светопреставление



Мы пообщались с **Мацием Бинковски** — геймдизайнером Dying Light. А он в свое очередь пообщался с нами.

Сейчас тематика зомби настолько популярна, что зомби-режим, походу, будут вставлять даже в «Невероятные приключения Барби в стране розовых пони». У вас Dead Island, Hellraid а теперь еще и Dying Light. Вы тоже крепко прикипели к зомби-тематике?

Зомби — это круто! Мы любим зомби, а вы что нет?

Ну, как говорится, для некрофила любовь до гроба — всего лишь легкий флирт. Кхм... Так вот, мы хотим создать самые атмосферный экшн-выживастики в зомби-сэттинге всех времен и народов.

Главная задача — не порубать всех зомби в салат, а выжить. И мы даем для этого кучу возможностей. Какой бы стиль вы не выбрали — погружение в игру будет максимальным. Вы видите, как герои хватаются за уступы, карабкаясь, а если зомби пытается укунить вас — его зубы будут щелкать прямо у вашего лица. Если вы падаете с высоты, то пронаблюдаете, как земля стремительно приближается.

Dying Light может изменить мир зомби-боевиков на 180 градусов. А то и на все 360! Расскажешь больше о системе «свободного передвижения»?

Перед вами огромный город с пригородами, парковками, станциями метро, таеи делю не было сделать мир очень большим. Мы не хотели, чтобы он был пустышкой без «интересностей» — поэтому деталей там столько, что только на исследование города у вас уйдут сутки.

На машине будет быстрее...

В плане транспорта мы готовим несколько приятных неожиданностей, но пока не могу сказать больше. Главное, что вы можете передвигаться по городу в любом направлении и так, как захотите. Можете залезть на все, что видите, и до чего сможете дотянуться. Даже на высотки.

Мне очень понравилось, как лихо герой покорил пальму, — любая обезьяна от зависти бы облысела. Можно ли будет стать еще ловчее, прокачав паркур?

Да. У нас есть 4 разных персонажа, но набор характеристик вы создаете по-своему. Мы даем свободу, но на вас падает тяжесть выбора: что же качать: ловкость или владение холодным оружием?

Сейчас определимся. Что можно делать в ближнем бою?

При помощи холодного оружия можно нанести простой или тяжелый удар. И еще довести дело до более тесного общения — ударить ногой, схватить за голову и приглубить коленом, отшвырнуть, отбить атаку. При правильном таиминге сработает зрелищная контратака со сворачиванием шеи или размозжением черепа. Еще можно будет незаметно подкрасться сзади и сделать какую-нибудь гадость втихаря. К тому же, бои можно комбинировать с паркуром: забираетесь на крышу, прыгаете на другую крышу, оттуда на врага и убиваете его с одного удара.

Прокачка владением оружия даст существенный результат?

Специальные удары для любого типа оружия — достаточно существенно? Можно, например, можно будет устроить мясорубочный вихрь с феерверком кровавых осметков, а удар молотком в прыжке заставит нырять в асфальт даже тех зомби, которые при жизни не любили дайвинг.



Сказал — как отрезал

Зато с колюще-рубящим дела обстоят с точностью до наоборот. Биты, топоры, мечи и прочая селххозутварь в твоих умелых руках будут лишать незадачливых нападающих конечностей, сопровождая процесс веселым хрустом и радостными гейзерами кровищи. Оружие можно будет модифицировать и собирать свое собственное, получая на выходе что-нибудь в духе биты со встроенной пилой, бьющей током. Правда, в поисках чертежей и деталей придется пошариться по темным закоулкам, заброшенным складам и опять-таки первым поспевать к контейнерам военных. Впрочем, какой бы убийственный побзик ты не собрал на радость учителя труда, даже медленные зомби могут задавить тебя числом, а бандиты — просто прострелить башку. Так что лучше поднять лапки кверху и, не делая резких движений, удалиться. Устраивать тотальную зачистку мертвецов тоже не обязательно — альтернатива у тебя будет всегда.

Галопом по мизантропам

Сейчас многие разработчики из кожи вон лезут, стараясь придумать еще один красочный изуверский способ одолеть армию зомбарей — такими темпами скоро несчастных умертвней тебе поручат давить на комбайне с лазерами вместо пезвий. Techland мудро рассудили, что тебе вовсе не обязательно каждый раз прорываться через толпу погуше, чтобы руки-ноги летели повыше. Избежать побоища можно множеством способов — отвлекая внимание, устраивая преследователям западни, прячась и, самое главное — храбро убегая. Герой может вскарабкаться на забор, подтянуться к балкону, заскочить на крышу и пуститься наутек вне зоны досягаемости глупых мертвецов. Благо плотная застройка позволяет преодолеть верхами неплохую дистанцию в лучших традициях Эцио. Бегаются легко, интуитивно и приятно — пробовали, знаем. Паркур смахивает на внебрачного сына Mirror's Edge и Sleeping Dogs, так что, пробегая через стайку зомби, сделать сальто мимо лязгающих клыков мертвеца тоже не составит особого труда. Не менее мило

Невероятно, но вероятно реализуют

1. Мир будет реагировать на твои действия и изменяться.
2. Не исключено появление мутировавших животных.
3. Разработчики думают о реализации разных времен года, которые тоже будут влиять на повадки зомби.
4. Зомби и люди меняют свои локации в игре. Увидев на шоссе толпу ходячих мертвецов, не надейся встретить их там в следующий раз.
5. Разработчики тестируют голосовое управление на джойстике PS4: игроки смогут кричать в джойстик, заманивая шумом орду трупов в сторону от друзей, пытающихся выполнить задание.

и зрелищно подкатом отправлять неупокоенного горемыку в короткий полет до ближайшего утыканного шипами укрепления. Гонять наперегонки с глупыми мертвяками можно хоть весь день, но рано или поздно придет ночь, и вот тут начинается самое интересное. И стремное.

Одна нога здесь, другая – в могиле

Если у тебя есть знакомые тусовщики, ты прекрасно знаешь: днем они мямли и овощи, но с приходом тьмы готовы танцевать до утра. Мертвые обитатели Dying Light в любом клубе почувствуют себя в своей тарелке: ночью они становятся быстрее, агрессивнее, умнее. Они лучше слышат, видят и чувствуют запах, плюс их намного труднее убить без помощи хитростей. Одна из повушек, например, зажигает факел, давая тебе фору оторваться от преследователей. Знакомый марафон по крышам уже не спасет: в отличие от всего остального, талант паркурщика в зомби не умер, так что ночью они скачут и карабкаются не хуже тебя. Да еще и действуют сообща – пока часть гонится за тобой, созывая воем всю округу, кто-нибудь обязательно побежит наперехват.

Догнать и пережевать

В итоге ночные забеги выглядят восхитительно – с резкими увильваниями, сменами траектории движения и отчаянными попытками оторваться. Хитрое умение героя позволяет во время давания деру смотреть назад в slo-mo, разглядывая на бегу мчащихся за тобой очень злых и голодных красавцев. Так и хочется напевать про себя «я оглянулся посмотреть не оглянулись ли они,

вот блин блин блин блин!» Сердце бешено стучит, малейшая ошибка стоит жизни и тебе придется порядком потренироваться, чтобы погони не заканчивались через квартал шумным пиршеством в твою честь твоими же внутренностями. Впрочем, если ночь застанет тебя в городе, громкой погоне всегда можно будет предпочесть тихую отсидку: спрятаться и переждать или красться за спинами беснующихся чудовищ (инфекция в тебе позволяет подсвечивать их на короткое время) – выбор, опять же, за тобой.

Некролог

Практически все миссии ты сможешь проходить в то время суток, какое захочешь. В принципе, разработчики обещают возможность как только стемнеет – завалиться спать в убежище, не ища никаких приключений и отпечатков чужих зубов на филейную часть организма. Но при этом грозятся придумать, как сделать ночные побегушки куда более манящими. Часто ты сам будешь делать выбор: остаться в городе до темна, поскольку система случайных ивентов будет неожиданно подбрасывать контейнеры с полезностями, или невдалеке окажется случайный выживший, осажденный мертвецами. Ты, конечно, можешь пойти восвояси, лишившись лута или оставив кого-нибудь на верную смерть. Но если маленькая девочка, воплящая о помощи, скорее всего погибнет, разорванная на части зомбями, то вот взрослые могут выжить. И затаить на бросившего их тебя обиду, конвертируемую в пулю в лоб при следующей встрече. А вот спасение попавших в беду наоборот гарантирует бонусы и союзников, готовых потрепаться и обменять шило на мыло.

Bad Robot, Khaj-Tosin

Главное, на чем разработчики делают акцент – Dying Light не похож на все остальные игры в сеттинге. Что ж, это видно даже по названию: избавиться от слова «Dead» – уже победа для зомби-экшена. Выглядит он уже великолепно и проработанно – полноценный next-gen проект! На создание Dying Light брошены лучшие силы студии: 150 человек, то есть 65% сотрудников студии Techland. Пока у них получается то, о чем мы все так давно мечтали: зомби, забеги, зашибалово – и все в одном комплекте.

ЗАДУШЕВНО. БОЛЬНОЙ

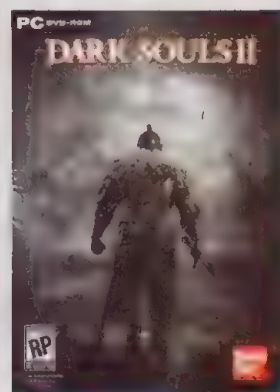
DARK SOULS

Жанр:
Action-RPG

Разработчик:
From Software

Издатель:
Namco Bandai Games

Дата выхода:
14 марта 2014 г.



Душа в душу

Почему проект, изначально рассчитанный на узкий круг игроков, которые любят в свободное время хлестать себя плеткой по ягодицам, приобрел такую массовую популярность? Да потому, что люди уже сыты по горло тем, что разработчики обращаются с ними как с годовалыми детьми. Спрячься за бордюр, и ранка заживет: нажми синий крестик, чтобы победить большого плохого дядю. Надоело (тут еще для пущего драматизма не хватает удара кулаком по столу)! Дашь хардкор! Несмотря на то, что серия становится все более массовой, а бюджеты растут как на дрожжах, From Software не собираются поступаться своими принципами. Никакой пощады и поблажек. Во время прохождения Dark Souls II ты будешь рыдать кровавыми слезами, звать мамочку и плакать как маленькая девочка, обнаружившая под своей кроватью массовое захоронение милых панд. А еще ты будешь умирать, умирать, умирать... Хе-хе-хе!

Попытка как пытка

Пордран из первой части остался далеко позади. В Dark Souls II нас ждет совершенно другой мир и история, ну и примерно тот же букет из приятных неприятных ощущений. На прямое продолжение рассчитывать не приходится — помимо многочисленных отсылок к предыдущей части, сюжетно игры связаны не будут. По традиции завязка не блещет деталями и пояснениями: на нашего героя кто-то нехороший наложил страшное проклятие, и теперь нам нужно отыскать способ его снять. Вот и все, собственно. После нас пинают под жопку и отправляют в далекое-далекое путешествие по извилистым дорогам боли и разочарования, мол, дальше сами разберетесь. Куда идти, куда податься? А куда хочешь. Как и раньше, никакой карты и мигающих указателей в комплекте с

Dark Souls. Сколько в этих словах боли, страданий и покалеченных душ обычных игроков. Проект, который наматывает твои нервы на колючую проволоку и бросает их на раскаленные угли. Ты испытываешь отчаяние, беспомощность, безысходность... но выключить игру не можешь. Узкоглазые мазохисты из From Software решили на этом не останавливаться, они планируют и дальше прививать геймерам всего мира любовь к садо-мазо. Уже на подходе новый эталон боли и мучений с циферкой 2 в конце названия, что как бы намекает: ждите попаболь в квадрате. Крепись.

игрой не предусмотрено. Всю местность придется исследовать самому, а карту рисовать либо в памяти, либо тупым пезвием на своей руке, чтобы, так сказать, пущше проникнуться удручающей атмосферой происходящего на экране.

Предвиденные осложнения

Что же касается главного ингредиента — сложности — то в сиквеле его обещают насыпать еще больше, чем в оригинале. Разработчики советуют вместе с игрой приобрести специальную палочку и во время прохождения Dark Souls II крепко зажимать ее зубами, чтобы не напугать своими душераздирающими криками отчаянья родных и соседей. Смерть будет ожидать тебя с натаченной косой буквально за каждым углом и под каждым неприметным камнем — почувствовать себя в полной безопасности ты сможешь разве что на экране создания персонажа. Правда, кое-какие элементы все же упростят. Игроку позволят быстро перемещаться между зажженными кострами, а для лечения сгодятся не только знакомые флаги с Эстусом, но и некие камни исцеления. Камушком также можно будет пожертвовать, вставив его в специальное отверстие... нет, не в то отверстие... а в грустные каменные мордашки, чтобы немного упростить себе жизнь при прохождении некоторых локаций — зажечь свет в темной комнате, например.

Чужая душа — потемки

Чтобы, не дай боже, жизнь медом не оказалась, пыточники из From Software значительно улучшили и доработали AI. Теперь вражина будет действовать менее предсказуемо, а надпись «Сударь, вы скончались» будет радовать тебя еще чаще. Скажем, героя с двумя мечами (а в сиквеле и такой присутствует) противники будут атаковать с двойным усердием, так как в защите он заметно уступает воину со щитом. Популярный



Свет мой, зеркальце, умри!

Огромные и живучие боссы — одна из визитных карточек Dark Souls. О том, насколько хардкорными эти здоровяки будут во второй части, можешь судить по следующей истории. На прошедшей выставке E3 всем желающим (тем, кто не помер от старости в километровых очередях) давали сразиться с одним из новых боссов — Зеркальным рыцарем. Каждому, кто отфритюрит здоровяка, разработчики игры обещали подарить фирменную футболку. И что ты думаешь? За все три дня, что шла выставка, приза удостоился всего один посетитель. Думаю, тут комментарии будут излишни.

вариант изловчиться и зайти к недругу с тыла, почесав тому спинку топориком или мечом, теперь проклянет далеко не со всеми. Появятся крупные уродцы с панцирями а-ля черепашки, но не совсем ниндзя, заход за спину к которым станет последним необдуманным действием, что совершит герой до своей кончины — скотина просто плюхнет на спину и раздавит бедолагу.

О наболевшем

Чем еще запомнился первый Dark Souls кроме антигуманного уровня сложности, превращающего игрока в загнанную мышь? На самом деле многим, но я сейчас подумал о не самой технологичной графике. Если ты подумал о чем-то другом — забудь и тоже подумай о не самой технологичной графике. Подумал? Можешь снова забыть. Нет, я не издеваюсь, просто From Software в этот раз решила не втапывать твоё чувство прекрасного в грязь по самый покат, мол, хватит с тебя и расшатанной психики. В перерывах между БДСМ-забавами в своей студии японцы сваяли но-



Полжизни за хардкор

Специально для тех извращенцев, которым хардкора в первой части показалось мало, From Software приготовила приятный сюрприз. Если раньше смерть каралась потерей человечности, собранных душ и воскрешением всех поверженных противников, то теперь, отбрасывая копыта, в довесок ты еще будешь терять часть своего максимального запаса здоровья — снижение будет происходить вплоть до 50%. Как тебе такой хардкор?

вый графический движок, выдающий очень неплохую картинку.

Можешь забыть о корявеньких текстурках, деревянной анимации, падении fps на ровном месте и петающем по экрану курсоре (пользуясь случаем, хотелось бы передать привет всем PC-геймерам). Игроделы божатся и клянутся мамами, что такого больше не повторится, игра будет хорошо оптимизирована, выидет одновременно на всех платформах и сможет излечить от рака каждого играющего. Серьезно, так и сказали: «будет хорошо оптимизирована».

Prince



В ответ на вопрос о судьбе Dark Souls II, наш редакционный магический шар на мгновение потускнел, после чего выдал ужасающие картины, которые мы поначалу приняли за декорации преисподней. Миллионы геймеров корчились, умоляли о пощаде и визжали, словно их пытали каленым железом. Нас насторожило лишь одно: несмотря на страшные мучения, их лица... расплывались в блаженной улыбке... Хе-хе-хе!

Маленький ГИГАНТ

ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini



Если вы любите ролевые игры (не те, которые с кубиками и ГМ-ом или те, который Fallout, а как раз наоборот), то с видеокартой ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini вы можете классно провести время, представляя себя гигантом в полтора человеческих роста, потому что она реально такая маленькая, что аж не верится.

Обычные игровые видеокарты бывают в длину примерно до 300-320 сантиметров, и это нормально: на них размещается куева туча с маленькой тележкой компонент, а если они работают на частотах в разы выше 1 ГГц, то тут к гадалке не ходи, понятно, что они будут греться. Поэтому их приходится разнести по печатной плате, да еще и ставить сверху тепловые трубки и вентилятор размером с несущий винт вертолета Ка-50 «Черная акула».

В случае сборки игрового компа (настоящего, а не совсем не игрового

ушлепка с каким-то маломощным процессом) приходится впихивать все свое геймерское хозяйство в компактный корпус. В маленьком mini-ITX, который жмет со всех сторон, не поместится вообще ничего толкового. Ничего, кроме таких вот видеокарт, как ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini, длина которой, на минуточку, всего лишь около 17 сантиметров!

С учетом мощности (о которой ниже) и сложности создания этой странной штуки, которая реально умеет заставлять игры летать, стоит она немало — больше 2300 грн, и это минимум! Большую часть видяхи занимает система охлаждения, что и не удивительно: если бы кто-то попытался построить атомный реактор размером с микроволновую печь, система охлаждения для него все равно была бы размером со стандартную градирню. И про градирню я шутить не собирался: маленькая видеокарта имеет полноценную систему охлаждения с тепловыми трубками, которые отводят тепло от источников тепла — графического контроллера, микросхем памяти, схем изменения напряжения и контроллеров управления фазами питания, — гоняя по кругу разогретые в испарительной камере пары охлаждающей жидкости. Ну а радиатор, в свою очередь, охлаждается здоровенным 90-миллиметровым кулером CoolTech Fan. С этой системой охлаждения видяха стала почти квадратной (12x17 см) и довольно толстой (около 4 см в толщину), ну и немного шумноватой. Этакий хоббит-качок или гном из отряда Торина Дубошита, который, не переставая, пыхтит своей пенковой трубкой.

По мощности этот малыш заткнет за пояс значительную часть полноразмерных дылд-видеокарт, которые можно купить в магазинах. Повысив частоту процессора с 980 МГц в референсной модели до 1006 МГц, тайванцы уже дали газу, отрываясь от видях без на-

воротов. А добавив 2 Гбайта памяти типа GDDR5 с частотой 6008 МГц с 256-битной шиной, оторвалась от более слабеньких «здоровяков». Пропускная способность тракта между памятью и процессором почти достигает 200 гигабайт в секунду.

После установки Mini-карты в корпус компа и подключения ее к питанию и интерфейсу PCI Express x16, можно заняться подключением к ней монитора. Вариантов немало: имеются видеовыходы DVI-I (для нормальных пацанов), DVI-D (для реальных пацанов), HDMI (для чОтких пацанов) и Display Port (для странных пацанчиков, которым нефиг делать). Все порты полноформатные, так что тупо берем кабель моника и втыкаем в видяху, наслаждаясь эффектом — например, разрешением до 2560x1600 пикселей через порт DVI. При желании (или если чешется в одном месте) можно подключить сразу четыре монитора и радоваться. Чему — не знаю, но можно пробовать, и должно получиться.

Что касается производительности... Боже мой, что же ее касается? Не касайся ее, не тронь, великий Ктулху! Ладно, можешь коснуться. Так вот, коснувшись производительности приходится сделать неутешительные выводы. Неутешительные для тех, кто считает, что «размер имеет значение». Фуфло это, а не правило! Маленькая видеокарта, после небольших манипуляций с частотами, рвет всех, кто шевелится, и имеет индекс NVIDIA GTX 6xx-7xx, кроме флагмана! Можете не верить, но это так. И даже без разгона, слегка прокачанная в заводских условиях ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini дает хорошую фору здоровым 30-с-хреном сантиметровым видяхам. Неутешительный результат, говорю же вам!

В общем, если вы собираетесь играть на ПК, и этот ПК должен быть маленьким, но мощным, альтернативы, похоже, просто нет.

Пётр Жирандоля

Технические характеристики

- Графический процессор: NVIDIA GeForce GTX 760
- Интерфейс: PCI-Express 3.0
- GPU: GK104
- Количество поддерживаемых мониторов: 4
- Максимальное разрешение: 4096x2160
- Частота GPU: 1006 МГц
- Объем видеопамати: 2048 Мбайт
- Тип видеопамати: GDDR5
- Частота видеопамати: 6008 МГц
- Разрядность шины видеопамати: 256 бит
- Частота RAMDAC: 400 МГц
- Поддержка режима SLI/CrossFire: есть
- Поддержка 3-Way SLI: есть
- Разъемы: DVIx2, поддержка HDCP, HDMI, DisplayPort
- Число универсальных процессоров: 1152
- Версия шейдеров: 5.0
- Число текстурных блоков: 96
- Число блоков растеризации: 32
- Максимальная степень анизотропной фильтрации: 16x
- Максимальная степень FSAA: 32x
- Поддержка стандартов: DirectX 11.1, OpenGL 4.3, CUDA
- Дополнительное питание: 8 pin
- Размеры: 170x122 мм
- Количество слотов: 2
- Цена:

Плюсы

- Размер!!!111
- Охлаждение
- Нормальная цена
- Разгончик

Минусы

- Погода в сентябре 2013 года в г. Киеве



ВИНЧЕСТЕР Железобетонссон и его ручные велоцирапторы

В центре обработки данных, в царстве кабельных каналов, фальшполов и промышленных канальных систем охлаждения, во второй от начала серверной стойке, старик Мерлин разместил слот для винчестера. И только тот, кто вставит в этот слот жесткий диск уровня WD 1000 DHTZ семейства VelociRaptor, мог претендовать на получение права рут в королевстве Логрия. Вперде, срз ырцраь, ведь трон Камелота и Круглый стол ждут тебя!

WD 1000 DHTZ

Тема такая: кому подавай байки про рыцарей, кому – сериалы про то, что, типа, зима вот-вот придет, и всех поимеют синие от холода ходюки, а кто-то любит истории про суровый портал Челябинского периода. И все эти штуки хранятся на крутых винчестерах. Так что, чтобы не было мучительно больно за бесславно пропавшие данные, нужно хранить их на правильном оборудовании. Самое правильное оборудование – это вот этот самый «велоцираптор» царства винчестеров, то есть накопитель Western Digital VelociRaptor, модель WD 1000 DHTZ.

Скажем так: геймерский ПК во многом считается эталоном с точки зрения производительности во флагманских графических приложениях (то есть реально крутых играх). Но если говорить о подсистемах хранения данных, то по сравнению с рабочими станциями он сосет пеленцы, играет на нефритовой флейте, и... ну, вы поняли. Поэтому нет ничего круче, чем поставить в геймерский комп накопитель для рабочей станции. Ну, а если у вас в хозяйстве рабочая станция для монтажа игровых 3D-заморочек, например, то без такого винта просто не обойтись. Объем его по нынешним временам невелик – всего 1 терабайт, – но так, скажу тебе по большому секрету, бывает со всей высококлассной техникой: места мало, зато надежности выше крыши!

Вся линейка WD VelociRaptor – это сплошь семейка небольших танчиков с высокой степенью защиты от «пробития» (читай – потери данных от чего бы то ни было), надежных, быстрых, надежных и быстрых. Говорите, «надежных» и «быстрых» по два раза написано? Это чтобы вы обратили внимание, что они реально быстрые и надежные!

Внешний вид у этого «велоцираптора» тот еще: кажется, что это элемент какой-то военной техники, и под опасным

на вид радиатором у него сплошная железобетонная конструкция. Но там у него не все так просто: внутри 3,5-дюймовой рамки-теплоотвода IcePack спрятан обычный 2,5-дюймовый «винт» с интерфейсом SATA 6 Гбит/с. Такая матрешка была сделана для отвода тепла, которое может возникнуть при большой нагрузке, с которой должен легко справляться винчестер. И это ей удается. Теперь ты понимаешь, почему у такого увесистого винта такой объем?

Устанавливается такое чудо техники в рабочую станцию, то есть нечто большее, чем просто «персональный компьютер». Если на станции видеомонтажа или компе для обработки фотографий стоит материнская плата на два серверных процессора и ПРО-видеокарта, то ставить десктопный винт было бы глупо. Ведь для рабочих станций есть накопители с 64 Мбайт кэш-памяти, через которую проносятся данные, считываемые с пластин, вращающихся со скоростью до 10 тысяч оборотов в минуту.

Можно не верить, но это настоящий «Форт Нокс» для данных: наработка на отказ для винта достигает 1,4 миллиона часов! В режиме круглосуточной работы это около 160 лет. Мы хотели протестировать, правда ли это, но у нас немного не хватило времени: тестирование началось в день избрания Авраама Линкольна 16-м президентом США, 6 ноября 1860 года, и нам на сегодняшний день не хватило еще полтора десятка лет, чтобы убедиться в реальности представленных WD данных.

Ясное дело, что винта на 1 терабайт не хватит на кучу данных, которые вы захотите хранить для обработки. Поэтому таких винтов в одной системе может быть несколько. А вращение со скоростью барабана станкового пулемета каждого из них должно создавать нехилую вибрацию. Так вот, во-первых, благодаря специальным технологиям демпфирования, вибрация не такая сильная, как могла быть, а, во-вторых, с технологиями

Rotary Acceleration Feed Forward диски винчестера нормально работают даже в условиях вибрации, если она все же возникает.

Короче, если ты еще не понял, – самые важные данные, доступ к которым нужен тебе навсегда и БЫСТРО, должны храниться на таком винте. Да, реплеев DoTA 2 и любительского фильма с Жим Кардашьян это тоже касается.

Пётр Жирандот

Технические характеристики:

- Интерфейс: SATA 6 Гб/с
- Скорость вращения: 10000 об/мин (номинально)
- Объем кэша: 64 Мбайт
- Количество операций парковки: Не менее 600 000
- Скорость передачи данных
- Чтение из кэша накопителя (Serial ATA): максимум 6 Гб/с
- Физические характеристики
- Емкость: 1 Тбайт
- Форм-фактор: 3,5 дюйма
- Габариты: 26,1x147x101,6 мм
- Вес: 0,50 кг
- Ударопрочность в рабочем состоянии (чтение): 65G, 2 мс
- Ударопрочность в нерабочем состоянии: 300G, 2 мс
- Шум на холостом ходу: 30 dBA (в среднем)
- Шум в режиме поиска 0: 37 dBA (в среднем)
- Температура в рабочем состоянии: от 5° C до 55° C
- Температура в нерабочем состоянии: от -40° C до 70° C
- Потребление при чтении/записи: 5,10 Вт
- На холостом ходу: 4,20 Вт
- В режиме ожидания: 1,10 Вт
- В режиме сна: 1,10 Вт
- Совместимость: Windows/Mac
- Цена: 1 996 грн.

Плюсы

- Надежность
- Надежность
- Скорость
- Скорость
- +10 к экспе за каждого крипа
- Гарантия 5 лет

Минусы

- Цена

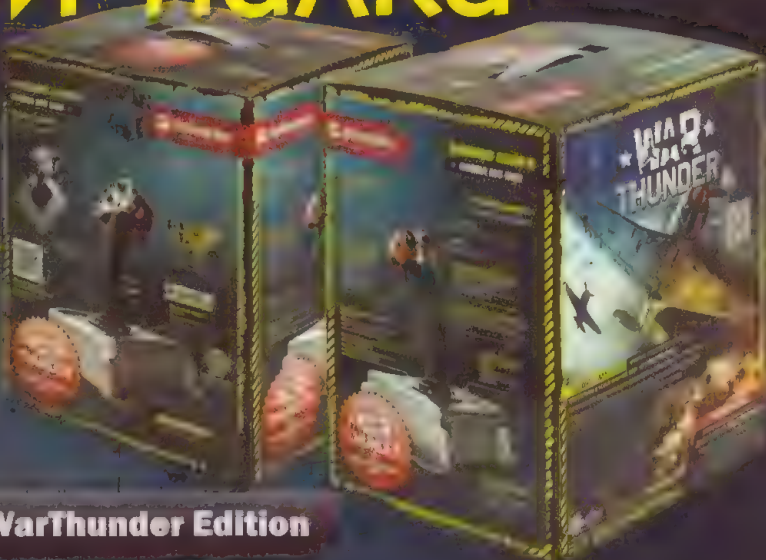


Раздолбай-палка

Коротко о джойстике Defender Cobra M5 USB WarThunder Edition словами счастливого владельца:

— Ара, слышай! Сичас я тибє такой штук покажу, ты просто абас... абас... абасжестивлять его будишь! Этот штук — настоящая раздолбай-палка, мамой клянусь, чесная слова! Так пасматри, сьяк пасматри — абычний палка! А это не простой палка, этот палка можит памагать тибє раздолбать всякий враг, какой в небе увидишь!

Ара, держи этот палка в рука крепка-крепка, летай бистра-бистра, стреляй точина, и будишь сдрачигичиски пабиждать на любой плацдарма!



Defender Cobra M5 USB WarThunder Edition

Тем временем на заседании комитета по воздушным полетам...

— Господа офицеры, пришло время показать этим гребаным недотыкам, кто настоящие, скажем, властители воздуха, топтать ее конем! В рамках развернутой нами кампании по глобальному доминированию в игровых вселенных, а также понимая всю важность нового фронта, коим является, скажем, пучший, а еще и бесплатный онлайн-авиасимулятор под названием WarThunder, мы требуем полного перевооружения наших, скажем, асов, новыми джойстиком — Defender Cobra M5 USB WarThunder Edition!

(голоса из зала)

- Верно!
- Давно пора
- Так держать!
- Шайтан, читобы я издохла!

— Но отбросим в сторону лишние эмоции и обратимся к, скажем, фактам! Этот джойстик — профессиональное оружие на службе мирных воинов, повелителей воздушного, скажем, пространства, топтать его конем! Здесь нет всяких рейтуз или панталон с растяжками, а чистая, скажем, бесконтактная магнитная технология позиционирования M-Force! Ни одно, слышите, ни одно движение руки аса не будет пропущено! Сенсоры, скажем, реагируют на изменение магнитного поля, поэтому тут нет никаких, топтать их конем, резистивных или оптических хреновин, а чистая физика будущего! С таким подходом мы можем проводить маневры и наведение на цель с фантастической, скажем, точностью,

уничтожая врага в их гамаках, топтать их конем!

(голоса из зала)

- Так их, негодяев!
- Я их мама дом труба шаталь!

— Но что, скажем, еще важно, это особая конструкция курков с поддержкой ~~многократного огня~~ ~~которая называется~~ Cluster Fire. С такими курками любой вчерашний детсадовец может доминировать на поле боя, используя либо основное, либо второстепенное оружие, либо топтать конем противника из двух пушек разом! Кроме двух курков здесь есть, скажем, 7 кнопок, которые можно запрограммировать до такой степени, что в трех режимах получится аж 23 возможные комбинации кнопок!

(голоса из зала)

- Ничего себе!
- Топтать их конем!
- Ара, покупай апельсин по 23 гривня, сладкий, как поцелуй мой девушка в твою губа!

— И тут пытливый ум мирного воина задался вопросом: а как, топтать его конем, подключить такой передовой джойстик к, скажем, компьютеру? И я скажу вам, как! Для этого джойстика не нужно устанавливать драйверы, потому что он ставится сам! То есть даже без неуставных отношений и содомии можно, скажем, подключить его к порту USB, и все!

Хм. Надо сказать, что у ручки джойстика, прорезиненной, как ручка моего спиннинга, есть и третий курок, который откидывается. Будь у нас ядрена бомба, это была бы та самая кнопка, которая вызывала бы к жизни режим тотального

фаталити на поле боя, но мы можем использовать ее как угодно.

Вторая ручка, вернее, рычаг, сделан для удобного контроля тяги. Тут, ха-ха, если вас куда-то тянет, значит, у вас что-то с вашим маленьким рычагом, топчись он конем! В общем, так: переоборудование произведем в ближайшее время, и за это мы проголосуем. Но хочу, чтобы вы понимали, что в результате голосования несогласных не будет, потому что мы проголосуем, скажем, единогласно! Кто за, кто против, кто воздержался?

(голоса из зала)

- Все за!
- Единогласно!
- Дайте два, моя брат тоже такой палка нужен!

Петр Жирандоля

Технические характеристики:

- Интерфейс: USB 2.0/3.0
- Тип соединения: Проводное
- Тип датчика: Магнитный сенсор M-Force
- Количество осей позиционирования: 4
- Количество кнопок: 23, включая 2 курка ClusterFire (7 физических кнопок + 2 курка)
- D-Pad: 8-позиционный
- Совместимость с Windows: Windows XP/Vista/7
- Длина шнура: 1,2 м
- Вес: 1650 г
- Питание: 5 В от порта USB
- Цена: 65 у.е.

Плюсы

- Удобство
- Функциональность
- Реалистичность

Минусы

- Особых не обнаружено



ГАРНИТУРИС семействуса морских

Genius GX Gaming Mordax

Игровая гарнитура – это нечто такое, в чем хорошо слышно врага, и через что удобно разговаривать с партнером по команде. Гарнитура с усилителем – это особенное устройство, про которое сказано в самой Книге Книг, ведь в Евангелие от Матфея четко сказано «имеющий уши, да услышит». А эти наушники точно услышит любой, имеющий уши. Поэтому их можно смело называть на чистой латыни Naushnikus Garnituris Usilianti Gejmerovax.

Уши Кайли Миноуг

Неожиданный результат дало нам редакционное расследование, что же означает название гарнитуры прославленной марки. Оказалось, что Mordacia Mordax на все той же латыни – это не что иное, как минога обыкновенная. То есть, такая длинная штука, вроде рыбообразной змеи или змееподобной рыбины, живущая в море, давшая фамилию секси-тетке из Австралии. Каким образом «минога» связана с этими стильными наушниками, мы понять не смогли. Единственное, что приходит на ум, это то, что если отстегнуть съемный регулируемый микрофон, то его некоторым образом можно сравнить с каким-то вытянутым животным. Однако для того, чтобы сказать, что микрофон похож на миногу, нужно или принять специальных препаратов, или иметь много лишней фантазии под Os Frontale гипертрофированного Granium какого-нибудь отпетого индивидуума. Однако наворотите свои auris-ы, мы начинаем вещать про Mordax!

Новая гарнитура Genius сделана для тех, кто мечется, как и многие геймеры, между разными платформами: днем гоняет чертей на ПК, а вечером рубится в GTA V на консоли. Эта модель совместима не только с обычным компом, но еще и с Apple Mac, приставками Xbox 360 и PlayStation 3. Думаем, и к «четверке» подойдет, и к новой Xbox тоже, но это надо попробовать.

Что касается аппаратной части, или, как это будет правильно, Apparatus Partis, то здесь использованы высокочувствительные динамики, построенные на основе неодимовых магнитов. 40-миллиметровый неодимовый излучатель и прочная мембрана генерируют крайне уверенные низкие частоты, а с голосовым диапазоном справляются и вовсе без проблем. No Unas Problematicus, как говорится. Сигнал, снимаемый со стандартного выхода любой из поддерживаемых платформ, пропускается через усилитель, в ходе чего звук не только усиливается, но также и очищается от вредных примесей – хрипов, гулов, тресков и прочей гадости, которую может выдать некачественная звуковая карта.

Оголовье и чашечки наушников обтянуты натуральной кожей настоящего амазонского дерматина (Dermatinus Amazoni), милого зверька, схожего с крылатой коровой, который отличается бойким нравом и любовью к сбросу шкуры целиком на потребности технокорпоризводительской отрасли. Оголовье и глубина посадки амбушур легко регулируются, не слишком давят на раковины Auris-ов, поэтому оные Auris-ы чувствуют себя хорошо даже после многочасовых баталий. Разве что могут вспотеть от переизбытка эмоций и адреналина.

Микрофон, как мы говорили, отстегивается. Носить его можно хоть в кармане – он довольно компактный. Но все же гораздо легче его просто отгнуть и не париться, а то ценную деталь ненароком недолго и потерять. После включения гарнитуры на ней загорается индикатор питания зеленого цвета, а красный индикатор показывает подключение микрофона. На удобной пипке для регулировки звука можно также выключить микрофон нафик, если вы играете со знакомой девушкой, и боитесь, что некоторые эпитеты, данные ее игро-



вым навыкам, могут расстроить нежное создание.

Подключается гарнитура либо через «тюльпаны», либо через обычный mini-jack, а для выбора входа есть переключатель «PC/Console». Длины шнура хватает, чтобы дотянуть кабель через среднюю комнату до приставки – по-нашему, полатински, длина составляет около шести с четвертью кубитов или же чуть меньше двух павсов (по-простому – «3 метра»).

Так что пользоваться этим гарнитурисом вполне удобно, а уж качество звучания и удобство, следует сказать, на уровне «Veni, Vidi, Vici», или, если по-русски, «выше нормального». Советуем обратить внимание на эту гарнитуру всем, понимающим толк хоть в чем-нибудь.

Пётр Жирандоля

Технические характеристики

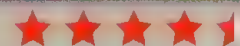
- Размеры излучателя: 40 мм
- Частотная характеристика: 20 Гц-20 кГц
- Сопротивление: 32 Ом
- Чувствительность: 117 дБ
- Длина кабеля наушников: 3 м
- Шнур RCA: 2 м
- Шнур 2,5 мм: 1 м
- Чувствительность микрофона: -54 ± 3 дБ
- Частотная характеристика микрофона: 100 Гц-10 кГц
- Цена: 437 грн.

Плюсы

- Кабели на любой вкус
- Отключаемый микрофон
- Регулировка на кабеле
- Длинные шнуры

Минусы

- Уши потеют



Сенсоры, сенсоры, повсюду!



Microsoft Sculpt Comfort Mouse

Сидели умные люди в компании Microsoft, сидели и думали: куда бы еще вставить сенсорную панель? И тут один из инженеров подпрыгнул до потолка и прокричал: «Ипать! А про мышку-то мы забыли! В мышку панель! В мышку!» Так появилась мышка Microsoft Sculpt Comfort Mouse – весьма неплохая, да еще и с сенсорной панелью (внезапно!).

Сидела мышка под окном...

Под операционную систему Windows неоднократно пытались заточить много чего. Чаще всего дело касалось именно мышек и в особенности клавиатур. В клавиатуры вставляют кнопку Windows (которой реально удобно пользоваться), а также массу разных штук, вроде управления основными функциями системы, включая регулировку громкости и прочие никому особо не нужные штуки. А вот в мышку чаще всего вставляли какую-то откровенную ерунду, вроде кнопку запуска браузера Internet Explorer. Кому оно надо?

В эту мышку вставили вполне годную прикрасину: сенсорную панельку, расположенную там, где обычно размещают дополнительную кнопку,

то есть на боковой панельке. Производитель (который есть сам Microsoft, создатель и мышки, и ОС), естественно, хвалит новацию самыми последними словами, типа, она «революционизирует» сам процесс работы с операционкой. Сложно согласиться насчет «революции», но, на самом деле, идея оказалась очень даже классной!

Мышка работает по беспроводному каналу Bluetooth, поэтому вам либо нужен планшетник, в котором установлена Windows и есть соответствующий модуль связи, либо полноценный ПК и BT-адаптер. Занятно, что производитель говорит «с мышкой вы освобождаете USB-порт», не говоря о том, что в подавляющем большинстве компьютеров модуля Bluetooth вообще-то нет, и порт придется занять именно адаптером. Ну да ладно.

По значку на панельке мышки сразу становится ясно, что она предназначена не просто для Windows, а конкретно для версии Windows 8, которую некоторые хвалят, некоторые ругаются, но все потихоньку на нее переходят, ибо назад дороги нет. С панелькой мышка может напрямую обращаться к ключевым функциям этой операционки, как, например, легко и непринужденно перейти в стартовый экран, с которого начинается вся работа, и быстренько запустить нужные программы. Чтобы переключиться, надо всего лишь нажать на эту самую синюю кнопку-некнопку, и из текущего приложения вы напрямую перепрыгнете в экран выбора программ и служб. Так же удобно можно «проматывать» запущенные при-

ложения, как с помощью Alt+Tab, но одним лишь пальцем, не отрывая его от мышки, – достаточно водить им по тач-панели. Или же можно открыть окно со всеми запущенными программами и просто взять, и выбрать нужную.

Сенсор мышки использует продвинутую технологию, которую взяли на вооружение все ключевые производители манипуляторов. Это, ясное дело, BlueTrack – использование невидимого невооруженным глазом синего лазера, который не только не выедаёт глаза, если мышка случайно перевернулась, но и работает на любой ровной или не очень поверхности.

Теперь давайте поговорим о сексуальности формы мышки. Форма мышки сексуальная.

И немного про эргономику. Манипулятор удобненько ложится под ладонь любого размера, хоть детскую, хоть женскую, хоть мужскую, хоть под попу г-на Валуева, Николая Сергеевича. Конечно, представитель вымирающего доисторического вида может потерять в нежной лопате такую мелочь и по сути может не понять, что с ней делать, но работать с ней при получении определенного навыка сможет.

Одна беда: мышка сделана сугубо для правой, поэтому Валуеву, например, она будет удобна, а Кори Сандерсу – совсем неудобна. И правильно, нечего было нашего Кличко бить в бою за звание чемпиона мира по версии WBO.

В любом случае, скажем как есть: мышка эта – явно первенец в семействе мышек с сенсорной панелью. Мышки с сенсором вместо ролика уже имеют место быть, а вот дополнительная панель под большой палец правой руки – новинка, и новинка перспективная. Так что если в скором времени где-то увидите что-то подобное, вспомните: первой и лучшей была Microsoft.

Пётр Жирандоля

Технические характеристики:

- Сенсор: BlueTrack
- Разрешение сенсора: 1000 dpi
- Сенсорная панель: не поверите, но есть!
- Количество кнопок: 3
- Колесо прокрутки: 1
- Интерфейс: Bluetooth
- Питание: 2xAA
- Цвет: черный
- Вес: 136 г
- Цена: 403 грн.

Плюсы

- Сенсорная панелька
- Удобная конструкция

Минусы

- Только для правой
- Только Bluetooth
- Только хардкор



Для тех, кто не в танке



«Если геймер не играет в игры на смартфоне или планшете при любом случае, то он не геймер, а утконосый дятел». Народная мудрость

Prestigio MultiPhone PAP5300 DUO

То ли дело было лет 5-7 назад. Жили люди без смартфонов, и было все спокойное. У кого-то был «айфон-чег», и он был мажором, который «тупо выбросил деньги на ветер». Сегодня люди с «айфончегами» уже не мажоры, но все еще «выбросившие деньги», потому что на деньги, за которые можно купить один яблокофон, можно купить сразу и планшет, и смарт под управлением пучшей в мире ОС – Android. И если у тебя сегодня нет смартфона и/или планшета, то ты или нищелюб, или идиот, или рано утром вышел из леса, где провел последние 15 лет, и еще не дошел до ближайшего магазина. К слову, это вам хорошая отмазка: если кто-то прицепится, как ты без смарта существуешь в этом мире, чтоб не показаться идиотом или нищелюбом, можно сказать – завтра иду за достойным аппаратом, который только-только появился в продаже. И этот аппарат – Prestigio MultiPhone PAP5300 DUO.

На тебя, дружище, тут же начнут наезжать, типа «А чо не самсунг? А чо не пеново?» и т.п. (причем каждый утконосый дятел будет называть свою марку, как безальтернативную). Но ты сейчас прочитаешь то, что я тебе расскажу, и будешь отбивать бессмысленные нападki лапидарных злопыхателей (запомни эти слова, в жизни пригодится, потому что вроде как и не матюки, но звучат однозначно ругательно).

Итак, цена аппарата – примерно 2000 грн, дальше будет дешевле. «А почему не айфон?» – спрашивает утконосый дятел. А ты отвечаешь, «У моего аппарата размер сенсорного мультитач экрана 5,3 дюйма, а в твоём галимом телефоне экран не больше 4 дюймов! У моей бабушки домофон, так в нем

экран и то больше!» Достойно убил соперника. Идем дальше.

Далее, уходим в отрыв от галимых американских телефонов у этого аппарата две SIM-карты. У золотого айфона за 10 тысяч гривен карточка всего одна. «А я не нищелюб, чтоб экономить на звонках в другую сеть!» – скажет дятел, а ты утконосому отвечаешь: «Когда поеду за границу, я вставлю второй картой местную SIM с 3G, и все у меня будет летать за копейки, а ты влетишь в \$20000 за закачку фоточек во вконтакт!» (были случаи, погугли).

У американского аппарата двухъядерный процессор, а тут – четырехъядерный Qualcomm MSM8225Q с частотой 1,2 ГГц. Оперативы в нем 1 гигабайт, основной памяти тоже не очень много – 4 гигабайта, зато можно вставить microSD, и получить еще 32 гигабайта места для хранения игр, музыки, фото, видео, и всего остального. Попробуй купить айфон с 32 гигабайтами памяти, разоришься!

Что касается производительности в игрушках, то с графическим ускорителем Adreno 203, который ставит Qualcomm в свои чипсеты, можно легко запускать плюбы, даже самые современные 3D-игры. В Full HD видео смарт тоже не тормозит.

Еще один стандартный наезд: «Это же Android! Он же жрет батарейку!» Правильный ответ тут такой: «В каком веке ты родился, утконосый дятел? Это старые версии Android были не энергоэффективные, а тут Android 4.1, да и литий-полимерная батарея емкостью 2100 мАч! Он работает в режиме ожидания сотни часов!» Тут уже крыть нечем.

Будут еще какие-то вопросы или наезды, ты достаешь свой аппарат Prestigio MultiPhone PAP5300 DUO с экраном в 5,3 дюйма, и делаешь снимок

своей 8-мегапиксельной камерой, и показываешь результат на экране, размером почти что с планшетный. Если ты еще не бежишь из леса в ближайший магазин за этим аппаратом, то я повторю: он стоит 2000 грн, то есть в несколько раз меньше, чем айфон с меньшим экраном, меньшей автономностью, с одной симкой, и со всеми танцами с бубном, которые нужны для работы с архивом фото, видео и музыки. Короче, вариантов нет, надо брать!

Пётр Жирандоля

Технические характеристики:

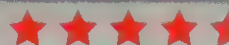
- Операционная система: Android 4.1
- Процессор: Qualcomm MSM8225, 1200 МГц
- Видеопроцессор: Adreno 203
- Объем оперативной памяти: 1 Гбайт
- Объем встроенной памяти: 4 Гбайт
- Экран: TFT, 16,78 млн цветов, сенсорный, емкостный, 5,3", 480x854 пикселей
- Количество SIM-карт: 2
- Фотокамера: 8 Мпикс, встроенная вспышка
- Запись видеороликов: есть
- Фронтальная камера: есть, 1,2 Мпикс
- Разъем для наушников: 3,5 мм
- Интерфейсы: USB, Wi-Fi, Wi-Fi Direct, Bluetooth 4.0
- Навигация: GPS, A-GPS
- Доступ в интернет: WAP, GPRS, EDGE, HSDPA, email POP/SMTP, HTML
- Поддержка карт памяти: microSD (TransFlash), 32 Гбайт
- Тип аккумулятора: Li-polymer, 2100 мАч
- Вес: 140 г
- Размеры: 77,2x147x9,9 мм
- Цена:

Плюсы

- Большой экран
- Две SIM-карты
- Не «айфон», а полноценный аппарат на Android 4.1

Минусы

- Небольшое разрешение дисплея



ГАРНИТУРА ПОСЛЕДНЕЙ БИТВЫ

Armageddon Avatar Pro X5

Известное дело, что «армагеддон» – это место последней битвы сил зла против сил добра. У геймеров такая битва происходит каждый божий день, и к каждой из них геймер относится именно как к «последней», желая победить любой ценой. Но, чтобы победить, нужно соответствующее оборудование, как, например, гарнитура Armageddon Avatar Pro X5.

В чем соль?

Известное дело, что когда Господь бог решил уничтожить многогрешный город Содом, он через ангелов своих сказал единственному нормальному мужику в городе, дескать, беги и не оглядывайся. Он с семьей дал деру, а жена решила посмотреть на тот фейерверк, в который превратится город, и поплатилась, превратившись в соляной столб, до сих пор стоящий в той местности. Можете съездить и проверить. К чему это все? К тому, что не послушалась жена Лота доброго совета, и поплатилась. Так что если кто-то умный говорит вам – «бери гарнитуру, не то пожалеешь!» – верьте ему (то есть мне).

Так вот, Армагеддон. Битва добра и зла, в которой наши победят, безусловно, будет проходить в будущем. Поэтому, я уверен, будут в ней использовать далеко не «огненные мечи», а футуристические виды оружия. Но если бы эта битва проходила сегодня, то «наши» операторы зенитных установок, нацеленных на демонов, сидели бы в сеточке и лупили бы демонов в таких вот гарнитурах.

Аргументов «за» получается много. Во-первых, соотношение цены и качества: про-геймерская марка Armageddon выпустила сразу несколько моделей Avatar Pro, и X5 – младшая из них. Но, хотя она и младшая, все равно она сделана по последнему слову техники, а из-за своей не предельной навороченности стоит вполне нормальных денег.

Второе – звучание. Оно просто выше всяких похвал. Вы услышите, даже если виртуальный враг не просто громко топчет, а лишь тихонько пукнет в кустах, стараясь сжать булки, чтоб не было слишком громко. Но не помогут сжатые булки врагу, и услышите вы его, и получите шанс совершить над ним великое мщение наказанием яростным.

Третье – слышимость: высокочувствительный микрофон отлично обрабатывает, передавая каждый ваш вздох

партнерам по команде. Микрофон направленный, еще и фильтрует посторонние шумы, так что слышно будет только вас, что хорошо.

Четвертое – ... PROFIT!

Тут кто-то может засомневаться: больше 800 гривен – за что? Отвечаем: это не просто наушники с микрофоном, а про-геймерские специально откалиброванные стереонаушники ОБЪЕМНОГО звучания со специально откалиброванным микрофоном! Мало? Добавим: в них встроен САБВУФЕР!

Да, в каждой амбушюре встроено по несколько высококлассных динамиков, которые выдают полноценный звук 5.1. Именно поэтому наушники довольно большие, ведь как иначе создатели «ушей» смогли бы вставить в них фронтальные 30-миллиметровые драйверы, задние динамики тоже на 30-мм каждый, и динамик центрального канала на 23 миллиметра? Центральный канал, ясное дело, для голоса, остальные – для работы со средними и высокими частотами в стереорежиме, а также для басов, которых сам по себе добавляет сабвуфер. В общем, целая акустическая система на восемь динамиков в компактном корпусе. Вся эта бандура, конечно, работает через свой усилитель со своим питанием, и поэтому подключаются наушники не только к аналоговому порту с помощью четырех «джеков» 3,5-мм, но и к цифровому USB.

Немного стоит сказать о дизайне. Он ОФИГЕННЫЙ. О дизайне сказали, пойдём дальше.

Давайте о комфорте и удобстве. Все тут очень такое себе мягенькое, удобенькое, эргономиченькое, что когда наденешь наушники, кажется, что спать лег на мягкую подушку, а не надел на себя элемент комплектации оружия сверхмассового поражения. Снимать не хочется, уши и голова не устают, все каналы регулируются отдельно, поэтому звук настраивать можно как угодно. Микрофон можно пристегнуть, отстегнуть,

потерять, найти, и снова пристегнуть. Шнур у них трехметровый, прочный – особо злых демонов на нем можно повесить, и не порвется. Удобно.

Предупреждение и на полном серьезе: эти наушники настолько крутые, что если включить их на полную мощность от производительного источника звука, то можно повредить уши. Так что будьте разумны! А так, конечно, надо брать, не раздумывая, особенно если нужна именно гарнитура (для игр с необходимостью четкого позиционирования звука или для просмотра кино в 5.1 и прослушивания музыки), и денег хватает. Ведь это прям-таки гарнитура библейского масштаба!

Пётр Жирандоля

Технические характеристики:

- Тип наушников: закрытые
- Интерфейс проводного подключения: 4 x 3,5 мм + USB
- Диапазон частот наушников: 20–20 000 Гц
- Сопротивление наушников: 32 Ом
- Чувствительность наушников: 120 дБ
- Максимальная входная мощность наушников: 100 мВт
- Диапазон частот микрофона: 50–10 000 Гц
- Чувствительность микрофона: 56 дБ
- Длина шнура: 3 м
- Цена: 900 грн.

Плюсы

- Звук 5.1
- Мощность и чистота такие, что уши танцуют джигу
- Удобство

Минусы

- Дороговато, хотя модели X7 и X9 еще дороже



«Не так страшен буддистский танк,
как его просветленный экипаж».
Народная тибетская мудрость

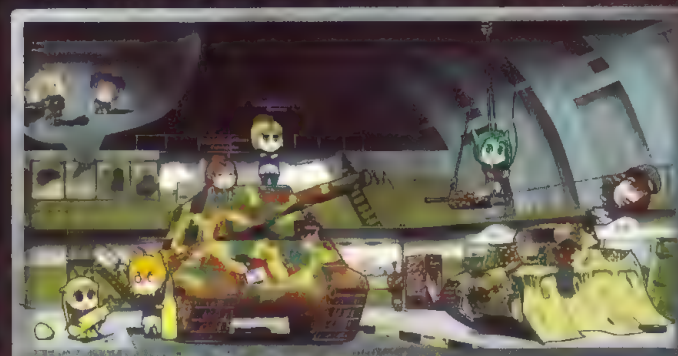
ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТРЕНИНГ

Танкист, бди, чтобы личный
состав не сошел с рельс!

Что может быть самым жутким, самым страшным, самым прокачанным и самым brutalным во вражеском (или твоём собственном) танке? Правильно – не ходовая, не башня, не оружие, и даже не заправленный под завязку боекомплект. Самая страшная составляющая любого боевого шушпанцера, начиная с МС-1 и заканчивая Маусом, – это его доблестная мясная начинка, она же – экипаж. Любой олень и даже некоторые представители крупного рогатого скота, способны перекинуть голду в серебро и напичкать агрегат смерти крутейшими модулями, но далеко не каждому хватит терпения и skills довести экипаж до максимального уровня прокачки. Чем же экипаж настолько крут и почему именно он залог победы – рассказывают следующие герои ИО стю

Мы рождены, чтоб сказку сделать пылью

Предположим, вместо похода с подружкой по торговому центру, твой шопинг мудро ограничился покупкой новейшего бронированного пепелаца. И неважно, это первый танк никакущего уровня, или же апокалиптический агрегат левела



10-го – хочется всенепременно показать всему окружающему миру, кто здесь папа и кому место в топе паддера. Но тут внезапно оказывается, что другие игроки на тех же самых бронированных гробах ездят быстрее, перезаряжаются шустрее и вешают крыты сильно чаще, чем твой горячо любимый МС-1/ИС-7. С чего бы это вдруг? Откуда несправедливость? Может, у тебя чакры погнулись? Все просто – у коллег по танковой вакханалии банально болеев скилловый экипаж. Даже с учетом того, что своего мегадинозавра они открыли пару боев тому назад – необъезженность техники при расфурьенной команде нивелируется. Хочешь достичь такого же результата? Эксклюзивно для тебя – лови парочку военных хитростей. Только никому о них не рассказывай.

Смерть одного человека – трагедия, смерть миллионов – скучный вторник

Как говорил мой знакомый фотограф, а также Великий Кормчий, он же Дарт Сталин: «Кадры решают все». В том

числе и в World of Tanks. Действительно, даже самый крутой танк, укомплектованный командой малограмотных олухов, будет казаться немного аутичным акселератором по сравнению с техникой тех, кто не поленился снарядить ее нормальным, опытным и прокачанным экипажем.

Возникает законный вопрос – где же его взять? (если у тебя не возникает – возможно, ты вне закона, ниггер) Вариантов есть несколько.

Мы наш новый экипаж построим

Первый, самый простой, примитивный и малоэффективный способ – взять на шару самый непрокачанный экипаж за аж ноль (0) игрового серебра. Такому экипажу предстоит долго и нудно набираться опыта, плюс самому танку еще предстоит пройти девять кругов Дантового ада в стоке, пока ты наконец не откроешь ему все модули, да и сам экипаж не научится отпичать педаль газа от бензобака. Этот вариант трудный, долгий, да и чего уж там – целиком и полностью тухлый.

Все свое ношу с собой

Намного эффективнее при открытии нового танка – банально переучить на него тех танкистов, которые хоть что-то умеют, поездив на танке предыдущем. Отправлять на перекалфикацию имеет смысл на бронемашинах уровнем эдак от пятого-шестого, потому что в этом случае бойцы, как правило, уже имеют сами по себе стопроцентную прокачку, плюс начинают осваивать какой-нибудь перк. Естественно, для максимальной эффективности переводить их на текущую бронемашину стоит не за бесплатно, а за серебро, или же в идеале – за игровое золото. Накладно? Главное, чтобы твои бро не считали тебя нищебро. Тут сам думай: за монету вместо сборища неграмотных неандертальцев ты получишь сработанную команду перцев, которые знают, как бросать машину в бой и как заставлять гореть вражеские танки.

Премияльный профит

А еще именно в этом случае себя во всей красе показывает такое WoTовское добро, как премиальные (они же – голдовые) танки. Допустим, ты качаешь ветку американских средних нагнбаторов, и вот в один прекрасный день докачался до Паттона. Если до этого ты успешно фармил серебро на Super Pershing 8-го уровня – можешь смело переучивать его экипаж на свой свежееоткрытый Паттон. Фишка состоит в том, что экипаж определенной нации, перегружаемый с какого-либо танка на однотипный премиумный танк того же типа и той же нации, не получает вообще никаких пенальти на входящий опыт или же собственные скиллы. Автор этих строк регулярно катает экипажи ИС-3 и ИС-8 на премиальном ИС-6, снимая тем самым двойной опыт для экипажа и фармя серебро в диких количествах даже без премиум-аккаунта. Также купленный за копейки при царе Горохе голдовый советский Черчилль способен подготовить экипаж, впоследствии переходящий на ИС-7 аж 10-го левела. Да-да,



ПРЕМИЯ КОПЕРКНИКА

...успевающих их не... достигает 100% своего... списка его специфиче... члена экипажа, не... из них. Вот таким образом...

1

Я ВИЖУ МЕРТВЫХ ЛЮДЕЙ

Самый важный (и самый трудный) перк – это способность командира «Шестое чувство». Главная грустняшка умения – оно начинает работать только тогда, когда изучено на 100%. Да, для этого придется долго и нудно прокачивать скилл без видимого эффекта, но оно того стоит. Ведь в итоге, стоишь врагу увидеть твой танк, как на экране загорается волшебная лампочка, сигнализирующая «Попалили, бро, налегая на гусеницы!» Для светляка, равно как для СТ или ПТ, это, пожалуй, самый важный скилл – он дает возможность вовремя уйти из под огня врага, или же продолжать спокойненько мониторить передвижение вражеских войск.

2

ГРУППЕНФУРОР

Не менее полезными будут так называемые коллективные скиллы. Их есть смысл учить всем членам экипажа для максимальной эффективности. Для СТ или ПТ хороша маскировка, позволяющая бронемашине, ты не заметишь, оставаться невидимой для врага. Ну а для ТТ фокус стоит однозначно взять ремонт и пожаротушение, позволяющие максимально быстро чинить отбитые гусеницы и тушить не только курицу с овощами, но еще и пожары. Для этих же целей есть расходники, но они используются только раз за бой, так что прокачанные умения помогут не раз спасти стального динозавра от позорного вымирания.

3

ОБРАТИТЕСЬ К СВОЕМУ СТИЛИСТУ

Остальные умения в основном стоит подбирать под собственный стиль игры. Любишь тараны? Тогда тебе не помешает «Мастер тарана». По душе стрельба на ходу? Тогда тебе придется по вкусу «Плавный ход» и «Плавный поворот башни». Эти перки экипажа сделают твою жизнь комфортной, а бой твоих врагов – сущим страданием. Какие из них брать – реши, прислушавшись к своему сердцу. Если знаешь азбуку Морзе, конечно, – а то так непонятно, что оно имеет в виду.

со всеми перками, уровнями и что самое главное – возможностью снимать все тот же ежедневный двух-, трех- и вышекратный опыт без каких-либо пенальти – стоит только один раз переучить экипаж с «Черча» на вожделенный топовый советский ИС-7. Скажу прямо, это гораздо веселее, чем тамагочи.

Михаил [Fox] Лисица



НА АБОРДАЖ! КТО «ЗА»?

Приехав летом в Кельн, мы попали в самый горящий политический агитации. Часть плакатов однозначно призывала «Будь пиратом!» и заставляла отстаивать свободы. Один из членов Пиратской партии раздавал листовки про свободу скачивания из интернета с разукрашенного партийной символикой велосипеда прямо на выходе с Gamescom – выставки, на которой издатели делают все возможное, чтобы убедить тебя купить их игру за большие деньги. Мы не могли не пообщаться со смелым раздатчиком листовок, который оказался членом немецкой Пиратской партии Томом Джеффи. Он рассказал, имеешь ли ты право качать с торрентов, посадив на плече попугая.



PIRATEN PARTEI

В Германии практически все геймеры покупают лицензионные игры, которые в местных магазинах украшены ценниками в 50-60 евро. Любовь к лицам объясняется не особым отношением фрицев к авторскому праву и вовсе не тем, что бюргеры живут гораздо зажиточнее среднего украинца. Невероятно низкий процент качающих пиратский контент в Третьем рейхе (3% против 95% у нас) объясняется страхом. Загружая с торрента какую-нибудь GTAV, немецкий геймер, тут же начинает выглядывать в окно – в любую минуту может приехать полиция и взять за жабры – а дальше либо тюрьма, либо 1000 евро штрафа. В Германии с пиратами борются так же активно, как в свое время сражались в Карибском море – разве что на рее не

вешают. Два столетия назад флибустьерам не пришло бы в голову создать собственную партию, чтобы отстаивать свои права, но современным корсарам сетевых океанов это удалось.

ем. Мы несем идею того, что социум должен иметь возможность свободно распространять информацию, делиться ею, потому что в конечном итоге выиграют все.

Ахой! Так значит вы хотите всем дать все на шару при помощи интернета? На самом деле, это не совсем так.

Тогда в чем заключается главная идея вашей партии?

О, главная идея Пиратской партии – изменить систему. Расплывчатая формулировка, понимаю, просто сложно описать нашу цель одним предложением.

Неожиданно к Тому подходит несколько детей. «Оу. Это малыши, с которыми я работаю в социальном центре», – объясняет он, и начинает здороваться, обращаясь к гитлерюгенду по-немецки. «Я сейчас даю интервью. Вы не мешаете, но давайте позже. Кстати, почитайте вот о Пиратской партии» – с этими словами Том выдает своим юным подопечным листовки.



Шведская пиратка Амелия Андерсдоттер, член Европарламента



Партийный билет на «Летучий Голландец»

Сегодня Пиратская партия есть в 64 странах мира. Но только треть партий имеют в своих странах официальный статус – то есть, зарегистрированы как политическая сила. В Украине тоже имеется корсарское политбюро, но незарегистрированное. Всего в Пиратских партиях мира находится 600 000 человек. Самое первое подобное объединение возникло в Швеции в 2006 году и достигло немалых успехов – двое флибустьеров на выборах получили места в Европарламенте.

«Завтра придете на занятия? Отлично, увидимся».

Вербуешь будущих корсаров смолоду?

Я пришел в партию, потому что меня вдохновила идея делиться творчеством. Сейчас я работаю в молодежном центре и занимаюсь с детьми различными видами творчества. Мы очень многие вещи делаем в цифровом формате, активно используем онлайн. Увы, очень сложно донести то, что у нас получается, до масс, даже в интернете. Выложить на ютуб – уже проблема. Этого просто не произойдет. Если ты, например, снял какую-то короткометражку и хочешь наложить песню или добавить картинку – у тебя ничего не выйдет, держатель авторских прав потребует убрать твоё творение. А не у всех есть возможность ради любительского ролика купить за 5 тысяч евро лицензию на нужную песню, и это останавливает культурное развитие. Какой-нибудь парень хочет вырваться из трущоб, но ему мешает заявить о себе, как о талантливом режиссере, издатель, ведь ему ой как жалко, что его песня будет играть в чужом видео бесплатно.

Мы не считаем пиратов негодяями. Многие просто не могут финансово позволить себе купить фильмы и игры и вынуждены качать. Нытье правообладателей в этом смысле глупость,

ведь эти люди все равно бы это не купили, и прибыли бы не было...

Поэтому мы стараемся отменить уголовную ответственность за скачивание пиратской продукции. Мало того, что человека ограждают от искусства финансовым барьером, так еще и наказывают, если он решил через этот барьер перелезть.

Но с другой стороны, легализовав пиратство можно заморить создателей искусства голодом. Кто тогда будет создавать для нас игры и снимать фильмы?

Издательство – это бизнес-модель. А мы придумали другую, вполне работоспособную бизнес-модель. Мы предлагаем правообладателям такой подход: их медиа-продукт можно скачивать абсолютно бесплатно, причем этим базовым продуктом можно делиться неограниченно. Но тем, кто хочет заплатить за него, купить, предлагаются дополнительные плюшки – например, более высокое качество продукта. Мы в пиратской партии верим, что это возможно. Давайте хоть попробуем!

Издатели говорят, что «делиться – значит воровать», что это незаконно? Каково твое мнение по этому поводу?

Повторюсь, издательство – это бизнес-модель, которая очень боится инноваций. И такое случалось в течение

Цифры о пиратстве

0,5

половина мирового интернет-трафика – пиратский контент

25

столько процентов игроков покупают игры

3 500 000 000

такое количество долларов индустрия компьютерных игр в США и Канаде теряет ежегодно из-за пиратства



Каждому – по абордажному крюку!

У Пиратской партии весьма обширная программа по всем отраслям, но акцент делается на вот что:

- ☠ Снижение срока копирайта с 70 до 5 лет.
- ☠ Некоммерческое использование должно быть бесплатным с первого дня.
- ☠ Изменение законов о патентовании, которые тормозят научно-технический прогресс и ставят большинство информационных и интеллектуальных ресурсов под контроль транснациональных корпораций.
- ☠ Борьба за сохранение права на конфиденциальность: запрет на шпионаж за гражданами в отсутствие судебного решения. Запрет на массовое прослушивание (отслеживание) телефонных разговоров, электронной переписки во всех формах и сбора другой информации частного характера, противодействие государственной цензуре в интернете.
- ☠ Запрещение DRM-технологии.
- ☠ Быстрое и справедливое судебное разбирательство и свобода слова.



В Сомали тоже есть Пиратская Партия



5 лучших игр про пиратов

- The Secret of Monkey Island
- «Корсары 3»
- Sid Meier's Pirates!
- Risen 2: Dark Waters
- Assassin's Creed IV: Black Flag

столетий – бизнес-моделям приходилось меняться. Процесс не быстрый, но все равно через несколько лет все это не будет работать как прежде. Когда-то говорили, что радио убьет музыкальную индустрию и граммофоны, что телевидение убьет кино, но – вот уж удивительно! – этого не произошло. Изменения неизбежны, тут – дело техники. Так что стоит создавать новые бизнес-модели, а не только из кожи вон лезть, защищая старую. Это, собственно, до широких масс и пытается донести Пиратская партия.

Один из ваших лозунгов – «Делись культурой». Что это значит?

На самом деле, существует много дискуссий на тему, что считать искусством. Для каждого это свое. Мы в Пиратской партии хотим включить игры в список культурных ценностей, а также разные творческие произведения, сделанные людьми вместе. Например, картинки в интернете. Неизвестно, кто создатель или владелец огромного количества артов, на которые кто-то другой наложил надпись и они стали мемами. Они встречаются в сети в огромном количестве – так что, грубо говоря, это народное достояние. Очень полезное для культуры достояние. Там есть еще много других хороших идей, которые предполагают изменения.

Как думаешь, можно ли остановить интернет?

Ну, можно банить пиратские сайты и торрент-трекеры, я не очень разбираюсь в этих айтишных штучках. И вообще я не геймер, если что. Так что наверняка есть эксперты, которые лучше знают, как это все работает. Думаю, можно закрыть конкретные порталы, какие-то кластеры интернета. Можно также контролиро-

вать веб и вводить в нем цензуру – это возможно. Но поскольку техника сейчас доступна всем, в таком случае всегда будут желающие создать свою собственную сеть или нечто подобное. Это вопрос баланса сил. Интернет можно остановить на время, но нельзя стереть его с лица Земли и ту свободу обмена, коммуникации, которую он несет.

Почему Пиратская партия со всеми этими идеалами пошла в политику?

Партию создали люди, которые говорили политикам, что не так и как это улучшить. Но их не слушали. Так что эти люди решили самостоятельно пойти в парламент, чтобы все сделать своими силами.

И вас поддерживает электорат? Насколько сильна Пиратская партия Германии?

Сложно сказать, какая она по влиянию... В парламенте наших членов немало, но не большинство. Соответственно, эффект не такой уж и заметный. Сейчас мы в основном общаемся с прессой, просвещаем людей и оказываем какое-никакое давление на большинство. И это уже неплохо.

